

Estágio na editora Amigo Comics

Criação de sequência de planos por
contraste em Banda Desenhada - Efeito Kuleshov

Mestrando

Ricardo Jorge Martins Rodrigues

Orientador

Professor José Miguel Gago da Silva

Relatório de estágio apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design Gráfico, realizada sob a orientação científica do Professor José Miguel Gago da Silva, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Janeiro de 2020

Composição do Júri

Presidente do júri

Professor Doutor João Vasco Matos Neves

Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Vogais

Professor Doutor Tiago Navarro Marques

Professor Auxiliar da Universidade de Évora

Professor Doutor Daniel Raposo Martins

Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Professor Doutor José Miguel Gago da Silva (orientador)

Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Dedicatória

À minha Mãe.

Ao meu Pai.

Agradecimentos

Ao Juan Torres e Francisca Torres Aguilar pelo modo como me receberam e me fizeram sentir em casa quando estava longe.

A todos os membros da Amigo Comics, pelo apoio.

Ao Professor José Miguel Gago da Silva, pela orientação.

À minha mãe, pela ajuda, compreensão e paciência.

À Carolina Duarte por toda a ajuda e encorajamento.

Ao Nuno Rodrigues, meu irmão e companheiro nesta aventura sem o qual não teria sido possível concluir este projeto.

Resumo

Este documento serve o propósito de relatório de estágio na editora Amigo Comics, na cidade de Málaga, Espanha, e também como dissertação com a questão “De que forma o efeito Kuleshov se aplica à banda desenhada?”. O documento tem como finalidade a conclusão do Mestrado em Design Gráfico, proporcionado pela Escola Superior de Artes Aplicadas, do Instituto Politécnico de Castelo Branco em associação com a Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa.

O relatório de estágio apresenta toda a experiência na editora. São referidos os projetos onde o autor pôde participar, as tarefas incumbidas e os conhecimentos adquiridos com toda a atividade de estágio. Conhecimentos estes referentes não só à banda desenhada, mas também ao desenvolvimento de novas metodologias de trabalho.

Este estudo tem por base uma investigação intervencionista, devido à escolha do mestrando em recolher informação relevante à investigação num âmbito de estágio/trabalho. Não só para poder aprofundar os seus conhecimentos, mas também para adquirir novas capacidades conhecimentos referentes à área de banda desenhada.

A investigação presente no documento, explora a veracidade da presença do efeito Kuleshov em banda desenhada. Deste modo apresenta informação pertinente aos dois tópicos a ser estudados, recorrendo a exposições históricas e simultaneamente uma análise na definição de banda desenhada. Pretende-se, de igual forma, compreender o potencial da BD como ferramenta de comunicação, como as suas características visuais afetam os aspetos cinematográficos do efeito Kuleshov.

Palavras Chave

Banda Desenhada; Efeito Kuleshov; Design de Comunicação; Comunicação visual

Abstract

This document serves two purposes, the first one being presenting the report of the internship at Amigo Comics in Malaga, Spain, and the second the presentation of the dissertation, with the question “How does the Kuleshov effect apply to comics?”. The main objective of the document is the conclusion of the Master in Graphic Design, provided by the School of Applied Arts of the Polytechnic Institute of Castelo Branco in association with the Faculty of Architecture of the Technical University of Lisbon.

The internship report presents all the experience at the publisher. The projects in which the author could participate, the tasks assigned and the knowledge acquired with all the internship activity are mentioned. This knowledge refers not only to comics, but also to the development of new working methodologies.

This study is based on an interventionist investigation, due to the choice of the author to collect information relevant to the research in an internship / work scope. Not only to be able to deepen their knowledge, but also to acquire new skills in the field of comics.

Research in the paper explores the truthfulness of the presence of the Kuleshov effect in comics. In this way it presents relevant information to the two topics being studied, using historical expositions and simultaneously an analysis in the definition of comics. It is also intended to understand the potential of comics as a communication tool, as its visual characteristics affect the cinematic aspects of the Kuleshov effect.

Key-words

Comics; Kuleshov Effect; Communication Design; Visual Communication

Índice geral

| | |
|---|------|
| Composição do Júri..... | III |
| Dedicatória..... | V |
| Agradecimentos | VII |
| Resumo | IX |
| Palavras Chave | IX |
| Abstract | XI |
| Key-words | XI |
| Índice geral..... | XIII |
| Índice de figuras..... | XV |
| Índice de organogramas | XVII |
| Lista de tabelas..... | XIX |
| Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos..... | XXI |
| Capítulo I – Introdução..... | 1 |
| Introdução..... | 1 |
| Tópico Investigativo..... | 2 |
| Campo investigativo..... | 2 |
| Definição e justificação do tema..... | 2 |
| Questão..... | 2 |
| Objetivos..... | 3 |
| Argumento | 4 |
| Metodologia..... | 5 |
| Capítulo II – Contextualização teórica | 6 |
| Nota Introdutória..... | 6 |
| Arte sequencial..... | 6 |
| Banda desenhada | 7 |
| Origem da BD | 11 |
| Origem da Montagem soviética | 17 |
| O efeito Kuleshov..... | 18 |
| Lev Kuleshov | 19 |
| 3. Capítulo III – Atividades desenvolvidas ao longo do estágio..... | 20 |
| Amigo Comics..... | 20 |
| Atividades desenvolvidas no Estágio | 21 |
| Cronograma de projetos e atividades..... | 27 |
| Programa de estágio | 28 |

| | |
|--|----|
| Guião de banda desenhada | 28 |
| <i>Storytelling</i> visual | 28 |
| <i>Penceling e Inking</i> | 29 |
| <i>Coloring e Lettering</i> | 31 |
| Edição e Design | 39 |
| Atividades adicionais | 39 |
| Reflexão crítica | 40 |
| 4.Capítulo IV – Desenvolvimento Experimental | 42 |
| Relação entre Banda Desenhada e Cinema | 42 |
| O efeito Kuleshov e a Banda Desenhada | 44 |
| 5.Capítulo V | 52 |
| Conclusão | 52 |
| Bibliografia | 54 |
| Glossário | 57 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Cyanide & Happiness..... | 8 |
| Figura 2 - Definição de banda desenhada de Scoot McCloud..... | 9 |
| Figura 3 - Exemplo usado por McCloud para ilustrar uma ação contínua..... | 10 |
| Figura 4 - Pintura rupestre, Caverna de Chauvet, França..... | 11 |
| Figura 5 - Caçada de leões do Rei Assurbanipal, sequência em baixo relevo, palácio de Nínive, Iraque..... | 11 |
| Figura 6 - A primeira imagem mostra um servo a abrir uma jaula, soltando um leão. | 12 |
| Figura 7 - De seguida o leão corre na direção do Rei..... | 12 |
| Figura 8 - Ao saltar contra o Rei Assurbanipal, este dispara uma flecha ao leão..... | 12 |
| Figura 9 - A imagem final mostra Assurbanipal a trespassar o leão com uma espada | 12 |
| Figura 10 - Representação horizontal da coluna de Trajano..... | 12 |
| Figura 11 - A Tortura de Santo Erasmo..... | 13 |
| Figura 12 - Ilustração de Rodolphe Töppfer..... | 14 |
| Figura 13 - Tira de "The Yellow Kid" | 14 |
| Figura 14 - Revista "New Fun: The Big Comic Magazine" .. | 15 |
| Figura 15 - "Action Comics" | 15 |
| Figura 16 - Livro de Fredric Wertham, "A Sedução dos inocentes" | 16 |
| Figura 17 - Marca da Comics Code Authority..... | 16 |
| Figura 18 - Representação do Efeito Kuleshov..... | 18 |
| Figura 19 - Marca gráfica da editora Amigo Comics..... | 20 |
| Figura 20 - Pormenor do guião da banda desenhada Roman Ritual de El Torres. | 24 |
| Figura 21 - Exemplo de penceling e inking, elaborado por Ertito Montana na banda desenhada "Tales of Rogues #5" .. | 24 |
| Figura 22 - Pormenor, flat sem o desenho..... | 25 |
| Figura 23 - Pormenor, flat e desenho..... | 25 |
| Figura 24 - Pormenor, coloring final..... | 25 |
| Figura 25 - Exemplo, arte final. | 25 |
| Figura 26 - Exemplo de exercício realizado na masterclasse de Agustin Padilla, representação de objetos com múltiplos pontos de fuga..... | 29 |
| Figura 27 - Representação de figura humana em pose. | 29 |
| Figura 28 - Exercício de composição e estrutura de uma página de banda desenhada..... | 30 |
| Figura 29 - Conclusão do exercício com a aplicação de inking..... | 30 |
| Figura 30 - Desenho de uma página de "Sydney Hammer is back!" de "Massacre" | 31 |
| Figura 31 - Flat de "Sydney Hammer is back!" | 31 |
| Figura 32 - Flat e ilustração de "Sydney Hammer is back!" | 31 |
| Figura 33 - Ilustração de "Massacre" da coleção "Tales from the Creepy Crypt". | 32 |
| Figura 34 - Flat aplicado à ilustração..... | 32 |
| Figura 35 - Iniciação a conceitos de coloring como tipos de luz e sombra. | 32 |
| Figura 36 - Página de não colorida de "Hidden Blood" | 33 |
| Figura 37 - Flat/Coloring de "Hidden Blood". | 33 |
| Figura 38 - Página de não colorida de "Nancy in Hell" .. | 34 |
| Figura 39 - Flat e paleta cromática aplicada a "Nancy in Hell" | 34 |
| Figura 40 - Página de não colorida de "Ghost Wolf" vol.2 | 35 |
| Figura 41 - Flat e paleta cromática aplicada a "Ghost Wolf" vol. 2. | 35 |
| Figura 42 - Página em branco de "Rogues Shadow Over Gerada". | 36 |

| | |
|--|----|
| Figura 43 - Noções de sombras e texturas aplicadas pelo desenhista Jordi Armengol..... | 36 |
| Figura 44 - Flat aplicado pelo mestrando,..... | 36 |
| Figura 45 - Coloring final realizado pelo autor sem as noções de sombra e textura aplicadas pelo desenhista. | 36 |
| Figura 46 - Proposta de arte final do mestrando. | 37 |
| Figura 47 - Página em branco de “Tales of Rogues #5”..... | 38 |
| Figura 48 - Flat aplicado a “Tales of Rogues#5”..... | 38 |
| Figura 49 - Arte final..... | 38 |
| Figura 50 - Capa da Banda desenhada “Titan”..... | 39 |
| Figura 51 - Capa da Banda desenhada “The Apocalypse Girl”..... | 39 |
| Figura 52 - Capa da Banda desenhada “Hidden Blood”..... | 39 |
| Figura 53 - Exemplo de Storyboard do filme "Pulp Fiction"..... | 42 |
| Figura 54 - Thumbnail da BD "Roman Ritual"..... | 42 |
| Figura 55 - Imagem do filme "Blade Runner 2049"..... | 43 |
| Figura 56 - Vinheta da banda desenhada "Paper Girls"..... | 44 |
| Figura 57 - Representação do efeito Kuleshov..... | 44 |
| Figura 58 - Pormenor da BD "Nancy in Hell"..... | 45 |
| Figura 59 - Elliot dorme na rua a agarrar uma lanterna. | 45 |
| Figura 60 - Elliot ouve um barulho e desperta..... | 45 |
| Figura 61 - Elliot vira-se de encontro à fonte do ruído e vê o E.T. | 45 |
| Figura 62 - Reação de Elliot em relação ao E.T. | 45 |
| Figura 63 - Rick arruma as armas no carro e ouve um barulho..... | 46 |
| Figura 64 - Rick vira-se de encontro à fonte do ruído..... | 46 |
| Figura 65 - Rick, Morgan e Duane veem o “morto-vivo”..... | 46 |
| Figura 66 - Rick reage e pega na sua pistola. | 46 |
| Figura 67 - Representação do efeito Kuleshov por Alfred Hitchcock..... | 47 |
| Figura 68 - Exemplo 1..... | 48 |
| Figura 69 - Exemplo 2..... | 48 |
| Figura 70 - Exemplo 3..... | 48 |
| Figura 71 - Reação de John. Roman Ritual..... | 49 |
| Figura 72 - Papa possuído por um demónio, a causa da reação de John. Roman Ritual..... | 49 |
| Figura 73 - Reação de Bram e Weasle à aparição de Cthulhu. Rogues Shadow Over Gerada..... | 50 |
| Figura 74 - Raiva e Nojo..... | 50 |
| Figura 75 - Medo e Alegria..... | 50 |
| Figura 76 - Tristeza e Surpresa..... | 50 |
| Figura 77 - Proposta de Scott McCloud referente à mistura das emoções “primárias”, resultando em novas emoções..... | 51 |

Índice de organogramas

| | |
|--|----|
| Organograma 1-Organização da investigação..... | 5 |
| Organograma 2- Organograma da editora. Fonte: Própria..... | 22 |

Lista de tabelas

| | |
|--------------------------------------|----|
| Tabela 1- Cronograma de estágio..... | 27 |
|--------------------------------------|----|

Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos

BD – Banda Desenhada

ESART – Escola Superior de Artes Aplicadas

EUA – Estados Unidos da América

VGIK - Universidade Panrusa Guerásimov de Cinematografia

Capítulo I - Introdução

Introdução

A presente dissertação tem como objetivo apresentar a investigação conduzida pelo autor, iniciada no decorrer da atividade de estágio em que participou.

Estudos e investigações referentes às variadas áreas associadas à comunicação não são novidade. Devido à necessidade de aperfeiçoar constantemente estes campos é natural o estudo das mesmas. Contudo nem todas estas áreas são exploradas, ou pelo menos não tanto como deveriam. Entre estas destaca-se a banda desenhada, que, embora esteja gradualmente a ser reconhecida com área digna de estudo, continua, em grande parte, a ser considerada um objeto de lazer infantil.

A leitura de BD, que inicialmente aparenta ser simples, na realidade esconde uma complexidade interna. Para que esta comunicação visual seja bem-sucedida, o público terá de possuir a capacidade avaliar quais informações importantes que uma imagem contém. Assim combinando-as com informações contextuais, de modo a derivar conclusões. Características que, de certo modo, são também encontradas em cinema. Ainda que seja possível encontrar semelhanças gerais entre várias áreas de comunicação, a banda desenhada e o cinema partilham muitas da sua característica.

Para além da atual tendência cinematográfica de adaptar propriedades de banda desenhada, que gerou um mercado milionário e revolucionou tanto os campos da BD como do cinema, estes partilham mais do que personagens e histórias. Quando analisados, vemos que estes partilham, entre outros, alguns dos mesmos aspetos visuais entre os quais o efeito Kuleshov. O ponto de partida da presente investigação surge da curiosidade em relação à mecânica do efeito Kuleshov, se existe alguma possibilidade da sua presença em banda desenhada e nesse caso como funciona em BD.

Estudos sobre estas áreas e as suas aplicações não têm apenas utilidade para investigações académicas referentes a comunicação. Estes podem contribuir para uma maior e melhor compreensão de recursos visuais e as suas possíveis aplicações, fomentando futuras inovações teóricas ou práticas que possam surgir das informações e conclusões adquiridas.

Tópico Investigativo

Campo investigativo

Design de Comunicação

Definição e justificação do tema

De acordo com o tema referido na proposta de estágio, a arte sequencial aplicada ao design gráfico seria o foco a explorar e perceber, empregando-se na atividade de estágio. Contudo, após a finalização do estágio, o tema foi alterado de modo a investigar outro conceito, sendo este a comunicação visual, aplicada especificamente em banda desenhada. Esta alteração deu-se pelo interesse do mestrando de abordar e aprofundar este tipo de comunicação, usufruindo de noções à partida consideradas distintas, como o cinema e a BD.

Na fase final de conclusão de mestrado, o autor optou pela realização de estágio, opção esta proporcionada pelo projeto Erasmus+. Mediante a pesquisa realizada e a escolha de possíveis editoras, a eleita foi a editora Amigo Comics. Mesmo sendo uma editora pequena, foi selecionada tendo em conta o seu posicionamento no mercado americano, a localização geográfica e a oportunidade trabalhar e aprender com Juan “El Torres”, o fundador e dono da editora.

A motivação do mestrando em realizar a atividade de estágio nesta editora foi direcionada pelo interesse no dia-a-dia de trabalho de uma editora e, ao mesmo tempo, compreender o processo e método de trabalho da mesma.

Questão

Esta apresenta-se “De que forma o efeito Kuleshov se aplica à banda desenhada?” e surge pelo interesse do autor na assimilação de informação contida na imagem. A informação presente em uma sequência de eventos representados em BD pode ser modificada se qualquer elemento da sua composição seja este a cor, sombra, luz, textura, desenho ou até o conteúdo encontrado nas vinhetas circundantes for alterado. Assim, nota-se uma clara semelhança com o efeito Kuleshov. Neste, todo o contexto é convertido quando a ação à qual se dá reação é alterada.

Objetivos

Objetivos Gerais

Com a atividade de estágio e a ajuda dos profissionais da área da BD ambiciona-se recolher algumas conclusões coesas com a investigação. Pretende-se assim adquirir novos conhecimentos, não só nas áreas do design gráfico e a BD, como também em áreas novas ao autor como o cinema. O propósito será expandir a área de conhecimentos, e também que estes proporcionem ao autor a hipótese de realizar futuras investigações e/ou projetos.

Entende-se também que é possível providenciar, após a conclusão da investigação, discussões relacionadas com o tema em questão, de modo a que seja compreendido o quanto se pode absorver da banda desenhada.

Objetivos Específicos

O objetivo primário para a realização do estágio e investigação é adquirir competências e conhecimentos anteriormente não possuídos, e entender como os empregar.

O objetivo principal da editora em relação ao autor consistia em desenvolver capacidades editoriais, sendo estas desde a revisão geral de BD (em termos de produção, não revisão literária) até à revisão de arte final e preparação de documentos para impressões de grande quantidade. Também como objetivo, a entidade anfitriã, com a atividade de estágio, procurava a obtenção de capacidades básicas de *storytelling* e banda desenhada do autor, recorrendo a programas de ilustração e edição de imagem como Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. A elaboração e edição de *fonts* e compreensão mais aprofundada em produção e impressão de BD nos EUA também integrava os objetivos da editora.

Na presente dissertação procura-se entender como está o efeito Kuleshov relacionado com a banda desenhada, recorrendo a exemplos vários títulos de BD e também “projetos” da editora Amigo Comics, em especial aqueles em que o autor trabalhou no decorrer do período de estágio. Assim, analisando e considerando as potencialidades deste efeito ao nível da narrativa visual.

Entende-se também que é possível providenciar, após a conclusão da investigação, discussões relacionadas com o tema em questão, de modo a que seja compreendido o potencial da BD como meio de comunicação e revelar que existe mais nesta área do que o é percecionado.

Argumento

Desde sempre o design de comunicação esteve em constante evolução, as noções por este reveladas, eram estudadas, desenvolvidas e claro, acabavam por evoluir. Contudo desde o seu aparecimento, a BD moderna mantém-se basicamente inalterada, tendo em conta que as evoluções que esta sofreu foram mais em termos estéticos e de produção. Contrariamente, o cinema evolui ano após ano, ocorrendo metamorfoses com todas as novas adições, porém alguns aspetos mantêm-se com as descobertas de Lev Vladimirovich Kuleshov, especificamente a rotulada de efeito Kuleshov.

Dada a possibilidade e oportunidade de realizar a atividade de estágio na editora Amigo Comics, que produz e publica conteúdo original e independente, o adquirir de novos conhecimentos na área da banda desenhada e, por agregação, na composição e construção da narrativa visual, tornou-se mais simples e direto. Isto deve-se ao contacto diário com profissionais da área. Paralelamente e posteriormente, o desenvolvimento da investigação mostrou-se possível devido às competências adquiridas com o estágio.

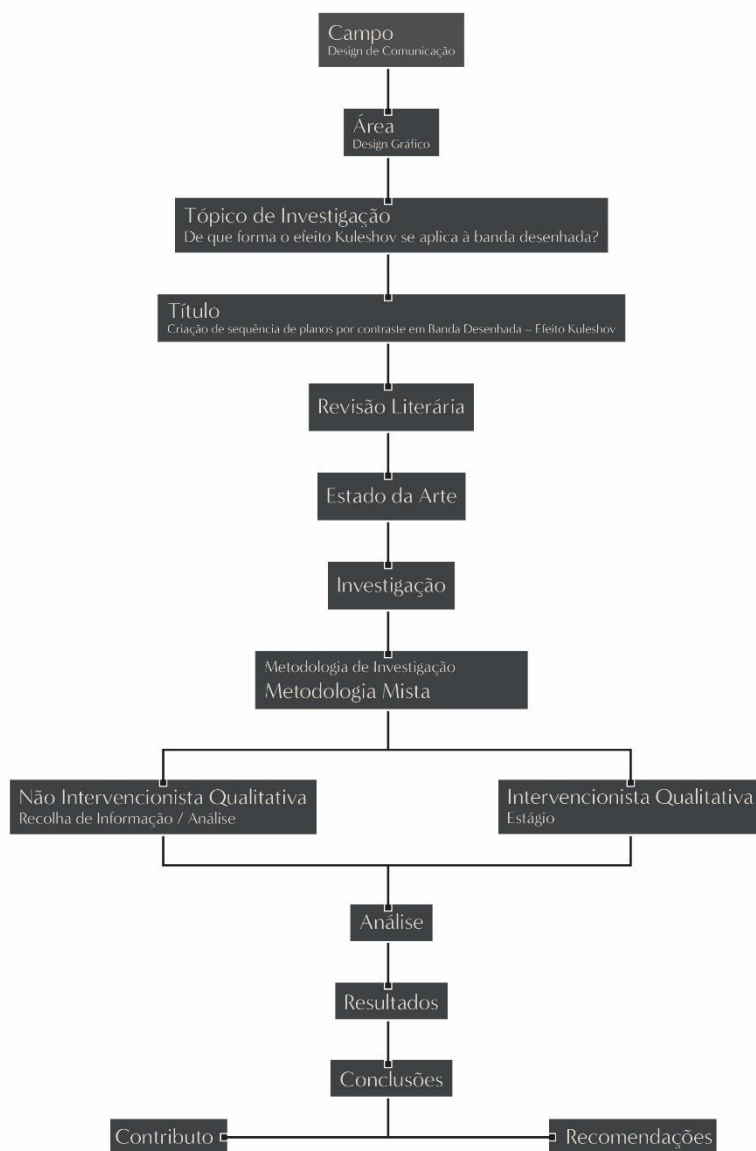
A presente investigação mostra como as duas áreas comunicativas poderão estar interligadas e como a cuidadosa edição de imagens pode transmitir diferentes mensagens. Este tipo de edição na comunicação é considerado necessário na atual sociedade digital, onde a informação transmitida é forçada a ser de rápido consumo e, em vários aspetos, descartável. Assim, foi estudado como as experiências de Kuleshov produziam diferentes mensagens, mudando apenas um aspeto, e se o mesmo fenómeno se encontrava na banda desenhada. Este é encontrado na BD, contudo não seguindo a estrutura integral usada por Kuleshov.

É importante mencionar que a banda desenhada, na sua génese, é realmente um meio de comunicação e não apenas um objeto de entretenimento como são os elementos que dela se apropriam. Logo pode ser adaptada para outros propósitos além do lazer, como se pode comprovar pelas instruções de segurança ilustradas presentes em transportes públicos ou manuais de instrução ilustrados. Objetos como estes não são considerados banda desenhada, contudo partilham muitas das mesmas características.

Metodologia

A premissa da investigação desenvolvida pelo mestrando retrata o propósito da prática do design, tanto em relação à organização discursiva como à de conhecimento. Findelli (2008) defende que a totalidade dos métodos, modos e meios inerentes à cultura material, quando empregados ou apropriados em outras metodologias, subsiste a mesma gramática e sintaxe do projeto de Design. Isto é, o projeto de Design estrutura o conhecimento adquirido, de modo a gerar uma coesão. Assim alcançado a transdisciplinaridade, pragmatizando o conhecimento recorrendo à transformação hermenêutica.

Findelli (2010) defende também que a capacidade de utilizar o design como “instrumento” para captar e produzir conhecimento requer uma “perspetiva orientada para o projeto”, ou seja, o usufruir de objetos projetados e as suas possibilidades como a principal ferramenta de no apuramento de dados para investigação. Deste modo o tópico de explorado no decorrer do estágio e a amplitude dos temas examinados demonstra uma capacidade única no projeto de Design em extrair informação.



Organograma 1-Organização da investigação

Capítulo II - Contextualização teórica

Nota Introdutória

No presente capítulo é apresentada de modo a sucinto a contextualização para a compreensão do trabalho de investigação. Assim segue-se uma breve explicação sobre o que é a BD, as suas origens e a sua relação com o cinema.

Arte sequencial

Entende-se arte sequencial como o método de transmissão de informação que recorre ao uso de imagens ordenadas numa determinada composição. Estas composições apresentam o desenrolar de ações, mas também empregam a noção de tempo, pois sem esta capacidade as imagens seriam percecionadas como figuras estáticas. A mesma é encontrada especialmente em narrativas gráficas, sendo o principal exemplo a Banda desenhada.

O termo arte sequencial foi cunhado em 1985 pelo célebre cartoonista Will Eisner no seu livro “Comics and sequential art” (2008), contudo o uso deste meio de comunicação predita a criação da BD. No decorrer da história humana é possível encontrar exemplos que exibem a sua aplicação, entre os quais as pinturas rupestres, os frescos egípcios, frescos e cerâmica das civilizações gregas, os códices mesoamericanos pré-colombianos, a tapeçaria de Bayeux, entre outros. Com a invenção da prensa, este método de comunicação foi disponibilizado a todos. As mensagens contidas nas gravuras eram por norma de teor religioso, exemplo a destacar será “A Tortura de São Erasmo”, nesta nota-se claramente o uso de vinhetas auxiliando a sequência de eventos representados. Outro exemplo que demonstra sequência encontra-se em obras como “Progresso de uma Prostituta” e “Industry and Idleness” de William Hogarth, compostas por várias imagens. Estas foram concebidas com o intuito de serem analisadas em sequência pois só assim transmitem o significado entendido pelo autor. No início do século XX, com o surgimento do movimento expressionista, constata-se nas narrativas associadas os chamados romances sem palavras, estes consistiam em xilogravuras dispostas em sequência, sendo esta em formato de livro. Obras como *Mon Livre d’Heures* de Frans Masereel, *God’s Man* de Lynd Ward e *Une Semaine Bonté* de Max Ernst.

Como qualquer outra forma de comunicação desde a origem da comunicação do Homem, a arte sequencial tem como função a transmissão de informação, não só histórica, mítica ou satírica, mas também a própria experiência humana. Hoje encontra-se o uso de arte sequencial em vários objetos relacionados com o design como manuais de instrução de montagem de armamento e instruções de segurança, entre outros.

Banda desenhada

“Definições existentes de banda desenhada são insatisfatórias por várias razões. A seu maior defeito é o fracasso em atender a especificidade do meio da banda desenhada.” Meskin, “Defining Comics?”, 2007

Para definir BD, primeiro surge a necessidade de definir a diferença entre a Banda Desenhada e uma banda desenhada ou tira de banda desenhada. Esta distinção é necessária pois um é o meio de comunicação e os outros são apenas objetos que usufruem deste meio.

Para tentar definir banda desenhada pode-se recorrer à própria denominação do meio. Porém é encontrado um obstáculo, visto que cada idioma denomina este meio de forma distinta. De acordo com Labio (2012), nomes como "Comics" e "funnies", usados nos países de língua inglesa, "(...)apontam para as origens humildes do gênero(...)", remetendo aos primórdios da BD moderna, como as tiras cómicas "Hogan's Alley" de Richard F. Outcault; "bande dessinée", termo usado em França "(...) enfatiza suas dimensões visuais e narrativas (desenhos únicos não contam)(...)"; "fumetti", designação usada em Itália cujo significado é "pequenas nuvens de fumo", referindo-se a balões de fala, "(...) sublinha a profunda ligação entre o texto e a imagem, incluindo o texto como imagem (...)"; "historieta" e "tebeo" ambos nomes usados em Espanha, "(...) (historieta) enfatiza o aspeto narrativo do gênero e sinaliza que não é alta literatura(...)", "(...) (tebeo) derivação do nome da popular revista TBO, lembramos que a banda desenhada deve muito ao crescimento das revistas de mercado de massa no final do século XIX e início do XX(...)"; mangá, nominação atribuída a banda desenhada japonesa, "(...) diz-nos que este tipo de imagens não pertence às tradições de belas artes e caligrafia (...)". Existem variadas nomenclaturas nos vários idiomas encontrados pelo mundo, no entanto nenhuma se pode declara como a mais correta. Como Labio defende ““Comics” Não é um termo perfeito. (Que termo seria?) Contudo, agora ninguém pensa em comics [banda desenhada] como referência só às obras criadas para as páginas dos jornais americanos.”. Deste modo, entende-se que o nenhum dos nomes dado e este meio traduz fielmente o que é de fato a banda desenhada, e presume-se improvável a possibilidade de a definir recorrendo a uma terminologia.

A definição do que é banda desenhada é um tema muito debatido, gerando definições e opiniões distintas em relação ao assunto. Segundo Will Eisner banda desenhada é arte sequencial, mais especificamente uma forma de arte sequencial, frequentemente na forma de uma tira ou livro, na qual imagens e texto são organizados para contar uma história (Eisner, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, pág. XVII), contudo não é necessário texto para considerar algo BD. De acordo com Eisner, quando presente, o texto une-se à imagem como uma extensão da própria, tendo como função fornecer informação específica ao leitor, como noção de diálogo ou referência sonora. A descrição proposta por Eisner, apesar de considerar imagem como arte, pode aplicar-se a qualquer tipo de arte que usufrua de imagem e sequência. Desta forma pode-se aceitar um álbum de fotografias ou uma película filmográfica como banda desenhada, pois estas respeitam a definição.

David Kunzle defende em “The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825”, que para ser considerado banda desenhada o objeto em questão deve conter quatro fatores sendo estes:

- “Deve haver uma sequência de imagens separadas”;
- “Deve haver uma preponderância de imagem sobre texto”;
- “O meio em que aparece e para o qual foi originalmente destinado deve ser possível de reproduzir, isto é, em forma impressa, em massa”;
- “A sequência deve contar uma história que é moral e tópica”.

Esta mostra-se demasiado restrita e de acordo com a mesma, os quatro requisitos são necessários para considerar algo uma BD. Contudo, são vários os objetos que não respeitam todas estas condições, como os *webcomics* Cyanite and Happiness, estes respeitam dois dos quatro requisitos exigidos: sequência de imagens separadas e predominância da imagem em relação ao texto. Assim, consoante a descrição de Kunzle, Cyanite & Happiness (figura 1) não poderá ser considerado um objeto de banda desenhada.

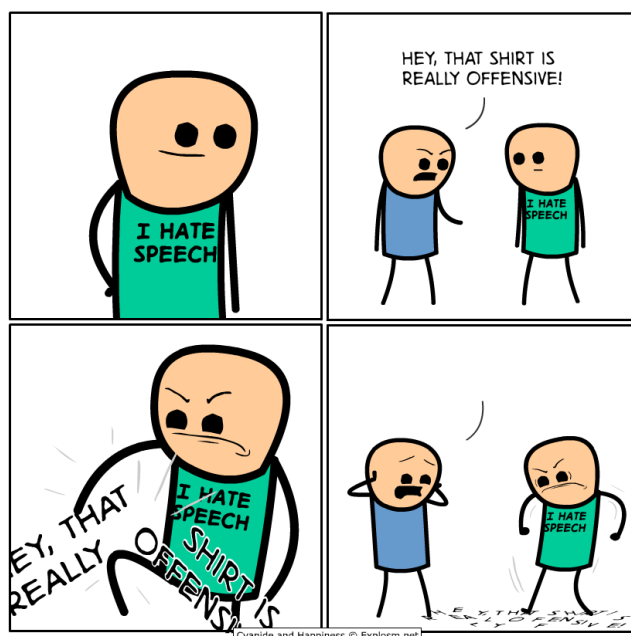


Figura 1- Cyanite & Happiness.

Fonte: <http://explosm.net/comics/5331/>

Bill Blackbeard, ativamente discorda de Kunzle e define banda desenhada como “Uma narrativa dramática aberta, episódica, publicada em série, ou uma série de anedotas sobre personagens recorrentes e identificáveis, contadas em desenhos sucessivos representando regularmente disposto em balões ou equivalente e texto narrativo geralmente mínimo.” (“Mislabelled Books.”, Funny World, no. 16). As duas definições são consideradas “[...] ambas inaceitáveis. (...) igualmente normativas e egoístas, cada uma feita à medida para sustentar uma fatia arbitrária da história.” por Grosteen (2007), este não tenta definir banda desenhada, porém defende que todas as definições existentes, são possíveis de inserir em dois parâmetros, sendo estes as definições consideradas concisas que por norma são bastante gerais na sua definição deste meio, de modo a abranger um vasto grupo de características e as consideradas estritas onde, normalmente, são altamente detalhadas, apontando critérios específicos para poder classificar algo como banda desenhada.

Scott McCloud apesar de concordar com Eisner, argumenta que o termo arte sequencial é demasiado geral, propondo a definição “Imagens pictóricas e outras, justapostas em deliberada sequência, com a intenção de transmitir informação e/ou produzir uma resposta no espectador” (Understanding Comics: The Invisible Art, pág.9). Apesar das discrepâncias entre definições, existe um aspeto comum a todas, ou seja, a Banda desenhada é composta por duas ou mais imagens em sequência.

Na perspetiva do autor a definição que se encontra mais correta será a de McCloud, ainda que apresente irregularidades, pois pela descrição admite que objetos com instruções de segurança ou livros infantis ilustrados sejam considerados BD.

Contudo, esta definição refere a “justaposição” de imagens, critério essencial na Banda desenhada. A presença desta é significativa devido ao efeito que produz, sendo este a noção espaço-temporal. A representação de tempo é feita recorrendo ao posicionamento de elementos gráficos presentes na imagem, estabelecendo a ordem de leitura, contudo cada vinheta ou painel representa um único momento no tempo e espaço. Deste modo a justaposição auxilia a compreensão do espectador entre momentos.

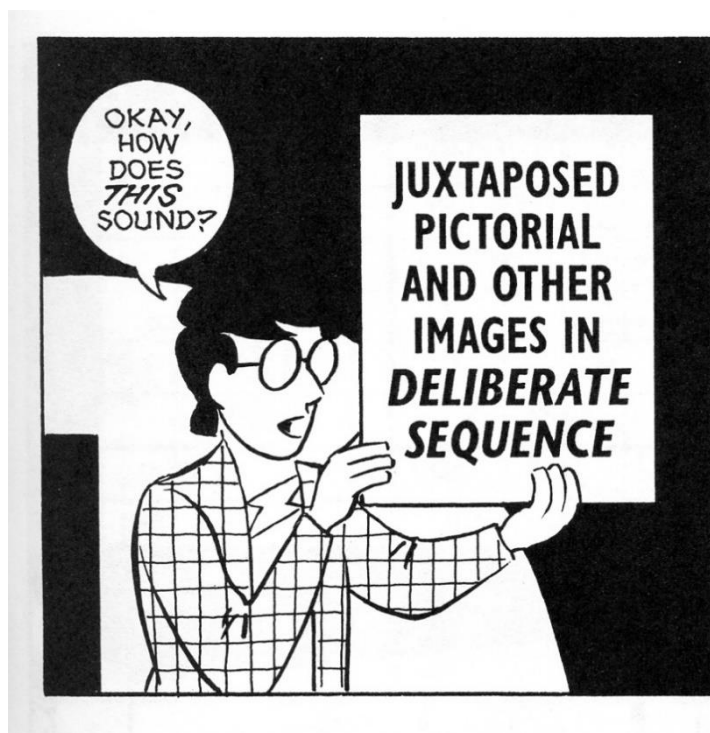


Figura 2- Definição de banda desenhada de Scoot McCloud.
Fonte: Understanding Comics: The Invisible Art pág.9

McCloud afirma que a perceção humana em relação à realidade é fragmentada, contudo é preenchida recorrendo a experiências e eventos passados. O modo de leitura de banda desenhada é similar, segundo McCloud, pois a sequência de uma ação não é representada na sua totalidade, apenas fragmentos da mesma são expostos nas vinhetas. A informação entre estes fragmentos não é exibida, contudo está subentendida. Isto é, a relação entre vinhetas é subconscientemente compreendida ainda que na realidade sejam apenas imagens estáticas. Contrariamente ao cinema, que apresenta o decorrer de um momento de forma integral, a BD é forçada a recorrer à participação do leitor para completar a informação em falta. McCloud diz "Todo o ato cometido em o papel pelo artista de banda desenhada é auxiliado e instigado por

um cúmplice silencioso.", ou seja, a leitura subconsciente da informação subentendida é necessária para a correta decodificação da mensagem apresentada. Esta informação entre vinhetas é derivada da ação contida nas vinhetas anteriores e/ou posteriores que, por norma, contêm as referências necessárias para uma boa compreensão e de modo a que a transição entre vinhetas seja interpretada como uma ação contínua e não quebrada.

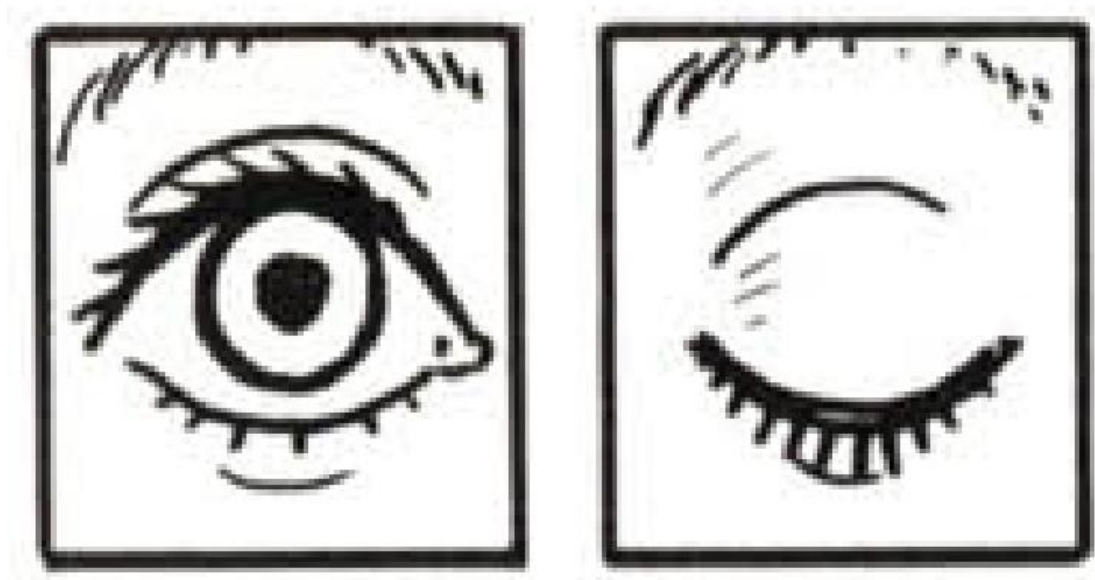


Figura 3- Exemplo usado por McCloud para ilustrar uma ação contínua.
Fonte: Understanding Comics: The Invisible Art pág.85.

Origem da BD

A banda desenhada, como é conhecida hoje, é apenas um dos resultados de milhões de anos da evolução da comunicação do Homem, especificamente o *storytelling*.

Na era do paleolítico as histórias eram contadas recorrendo à fala, tirando partido de fogo, pinturas e também instrumentos musicais primitivos, evoluindo a audiência na narrativa. Estas histórias não serviam só como entretenimento, mas eram também uma forma de divulgação de eventos e experiências passadas.



Figura 4- Pintura rupestre, Caverna de Chauvet, França.

Fonte: <https://www.smithsonianmag.com/history/journey-oldest-cave-paintings-world-180957685/>

Com a evolução da comunicação humana, estes métodos de divulgação de informação tornam-se mais sofisticados como esculturas em alto e baixo relevo, hieróglifos, entre outros. Destacam-se esculturas assírias em baixo relevo do palácio de Nínive, especificamente as caçadas de leões do Rei Assurbanipal (figura 5). Embora simples na sua composição, observa-se uma clara sequência repartida em quatro.



Figura 5- Caçada de leões do Rei Assurbanipal, sequência em baixo relevo, palácio de Nínive, Iraque.

Fonte: Documentário “Once upon a Time” de “How Art Made the World”.

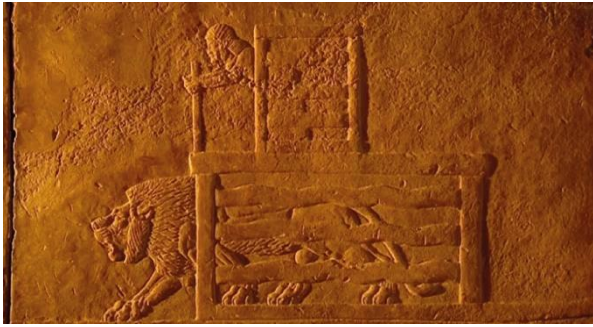


Figura 6- A primeira imagem mostra um servo a abrir uma jaula, soltando um leão. (Segundo 00:12:05)



Figura 7- De seguida o leão corre na direção do Rei (Segundo 00:12:08)



Figura 8- Ao saltar contra o Rei Assurbanipal, este dispara uma flecha ao leão. (Segundo 00:12:13)



Figura 9- A imagem final mostra Assurbanipal a trespassar o leão com uma espada. (Segundo 00:12:18)

Também se denota a coluna de Trajano. Esta apresenta a vitória do imperador Trajano sobre os dácios. Apesar da estrutura cilíndrica da mesma, a sua composição é similar a uma tira de banda desenhada moderna, representando a cenas em justaposição estabelecendo uma ordem cronológica. Encontram-se mais similaridades com a BD como o uso de divisores entre cenas, de forma semelhante ao uso de vinhetas numa banda desenhada moderna e a aplicação de diferentes pontos de visão, adicionando dinâmica e dramatismo a cada cena.



Figura 10 - Representação horizontal da coluna de Trajano. Fonte: <https://www.nationalgeographic.com/trajan-column/>

No decorrer dos séculos são adicionadas características mais complexas a estes, como a cor, a noção de luz e sombra, perspectiva, diálogo (em alguns casos) e sequência. É também importante mencionar o desenvolvimento da escrita, tal como o uso de outros materiais como pergaminho, papiro e mais tarde o papel. O papel apesar de ser uma inovação significativa, era escasso e visto que na altura grande parte da população era iletrada, o principal uso para este consistia em manuscritos de tema religioso. Subsequentemente com a criação da prensa, dá-se uma maior propagação, graças à produção em massa, e variedade de temas produzidos. A população comum continuava sem capacidades literárias, no entanto, também usufruíam desta invenção, para estes eram elaboradas gravuras, por norma retratando temas religiosos, como a tortura de são Erasmo (figura 11).

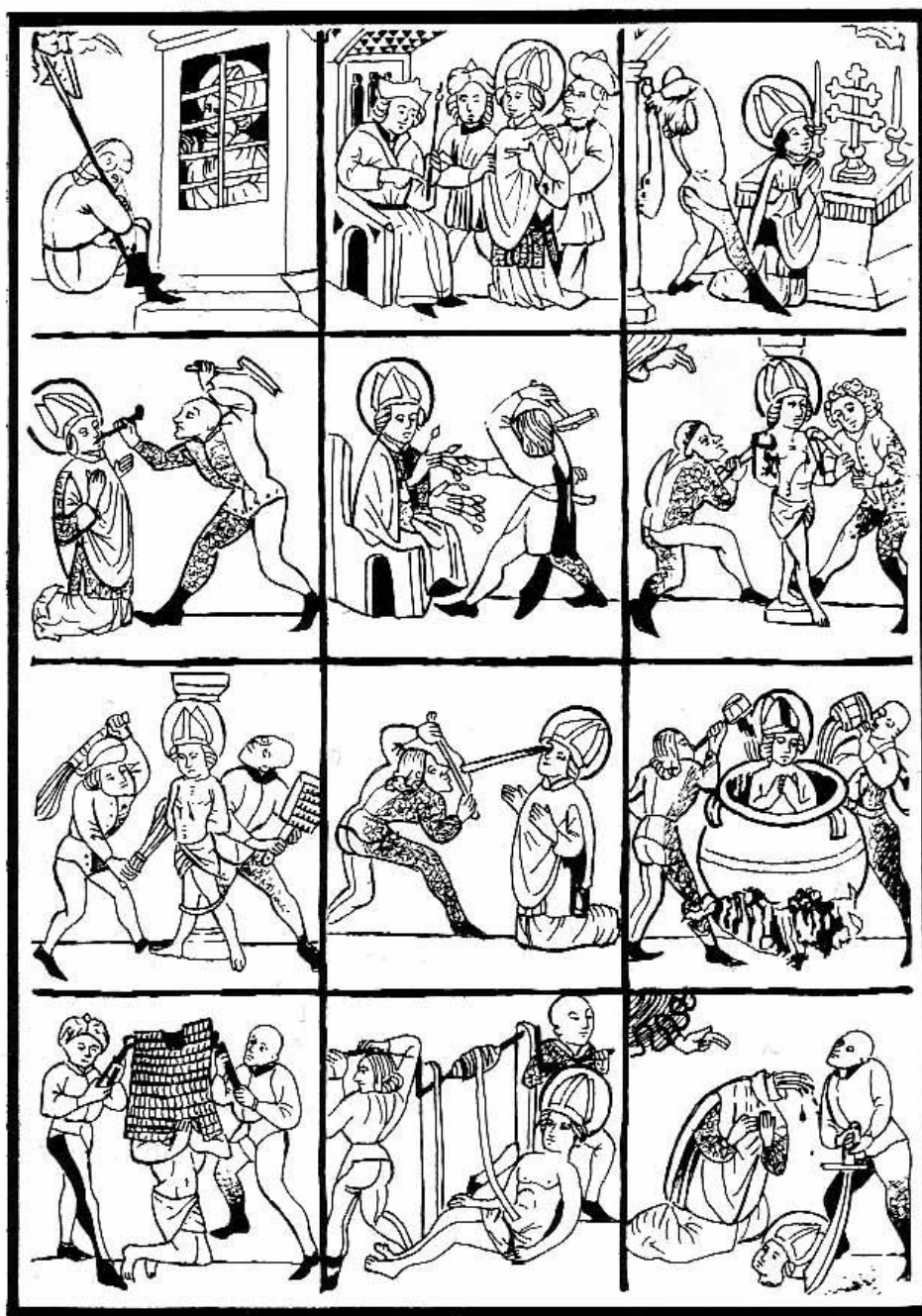


Figura 11- A Tortura de Santo Erasmo. Fonte: Understanding Comics: The Invisible Art
pág. 16

Posteriormente, a meio do século XIX surgem as tiras de Rodolphe Töpffer (figura 12), considerado o pai da banda desenhada moderna. Geralmente "The Yellow Kid" (figura 13) é reconhecido como o primeiro exemplo de banda desenhada moderna, porém este estilo de comunicação surge meio século antes, com as tiras cómicas de Töpffer. Estas eram compostas por ilustrações, nomeadamente caricaturas, linhas divisórias entre imagens (que funcionava com vinhetas) e texto incorporado nas imagens. As mesmas encontram sucesso por toda a Europa e EUA, inspirando vários a adotar este novo estilo de comunicação. Assim, em 1895, com o sucesso e popularidade das chamadas tiras cómicas, manifesta-se nas páginas de "New York World" e "Truth" a tira "Hogan's Alley", onde aparece "The Yellow Kid" um dos personagens mais relevantes para a Banda desenhada moderna.

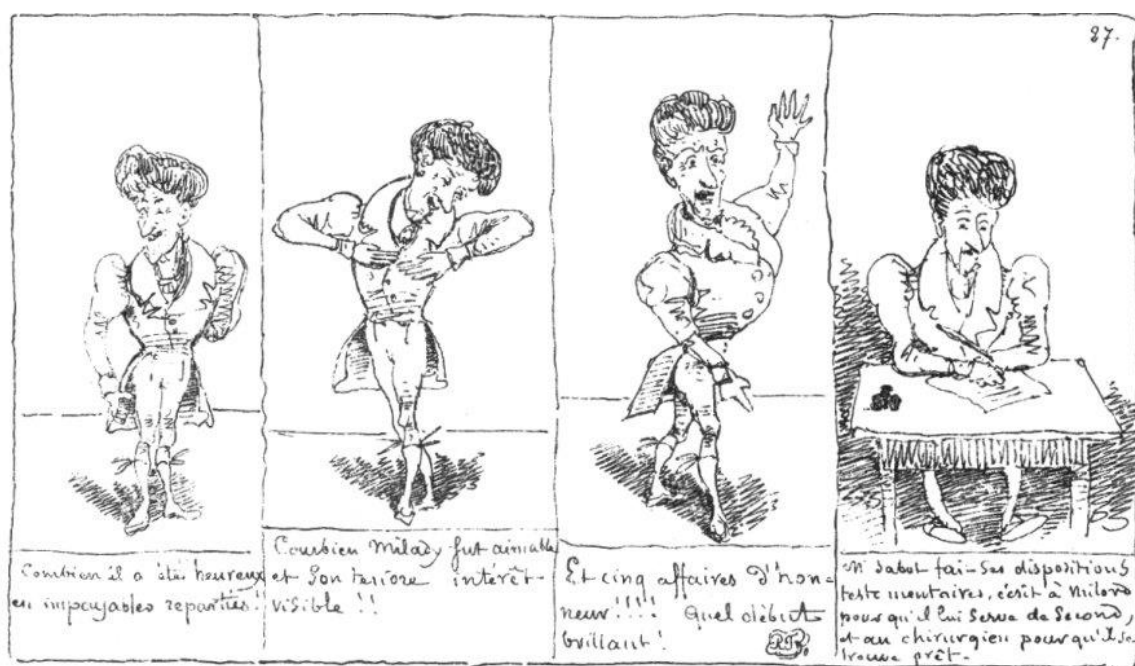


Figura 12- Ilustração de Rodolphe Töpffer. Fonte: <https://www.missedinhistory.com/podcasts/rodolphe-topffer.htm>

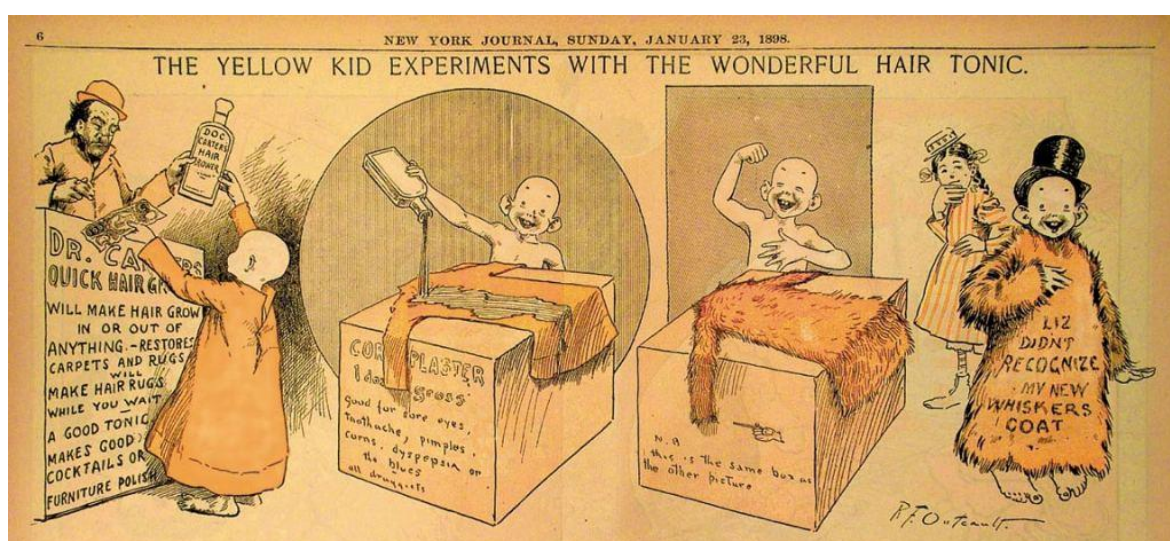


Figura 13- Tira de "The Yellow Kid". Fonte: <https://sp15groupghistory.wordpress.com/category/about-the-era/>

Contudo a pertinência da tira não se deve só ao personagem, mas sim ao seu uso de diálogo. Apesar de não ser a primeira a agregar o texto à imagem, foi a primeira a incorporar o texto em imagem empregando o balão de fala, cujo sucesso foi imediato fazendo com que outras tiras o reproduzissem. O destaque associado a “The Yellow Kid” advém da venda de *merchandise* relacionado com o mesmo, mas também das coletâneas geradas pelos jornais. Estas eram uma coleção de tiras semanais, vendidas à parte, primeiro em formato de panfleto e mais tarde em formato de livro, dando origem ao livro (ou revista) de banda desenhada. Vários jornais aplicaram este método, lançando coleções vendendo-as a um preço reduzido ou em conjunto com o jornal.

Cerca de três décadas mais tarde, Major Malcom Wheeler-Nicholson funda a National Allied Publications (mais tarde conhecida como DC comics), onde em 1935 publica “New Fun: The Big Comic Magazine”(figura 14), o primeiro livro de banda desenhada não constituído de coleções semanais, mas com histórias integralmente novas.



Figura 14- Revista “New Fun: The Big Comic Magazine”. Fonte: <https://comicvine.gamespot.com/new-fun-1-the-big-comic-magazine/4000-110666/>

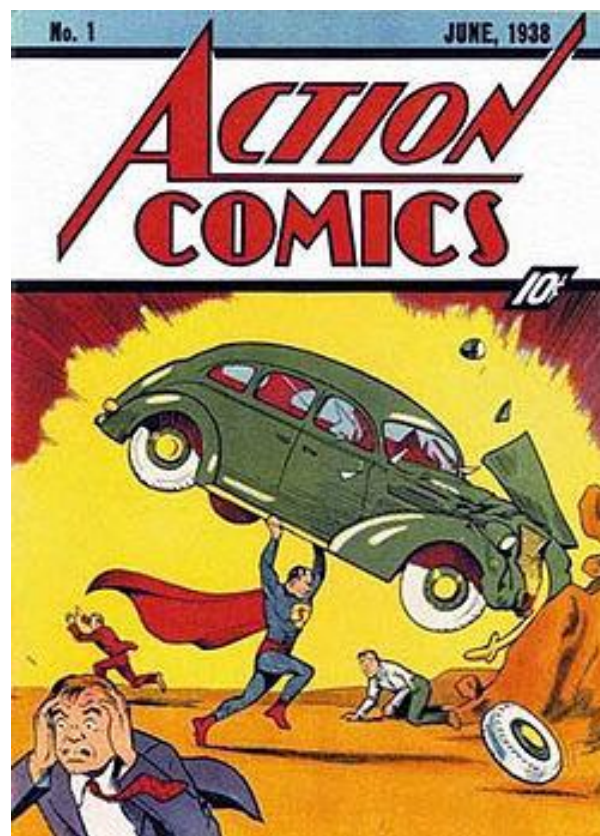


Figura 15- “Action Comics”. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics

Este formato provou ser bem-sucedido, publicando edições mensais e anuais. A editora lançou vários títulos entre os quais “Adventure Comics” “New Adventure Comics” e “Detective Comics”, contudo em 1938 publica a primeira edição de “Action Comics” (figura 15), onde aparece pela primeira vez “Super-Man” (Super-Homem), criado por Joe Shuster e Jerry Siegel. Esta foi a edição mais vendida e com mais sucesso da editora e marca o nascimento do gênero do “super-herói”.

Desde a sua génese, a banda desenhada não sofre grandes alterações, adotando novas técnicas de produção e usufruindo de novas tecnologias, todavia em 1954 é publicado o livro controverso “Sedução dos Inocentes” (figura 16) do psiquiatra Dr. Frederick Wartham.

O livro defendia que as BDs transmitiam mensagens negativas e que eram a principal razão para a delinquência juvenil. As acusações feitas pelo Dr. Wartham no livro gerou, principalmente aos pais, preocupação e odiosidade, que manifestavam os seus sentimentos com manifestações exigindo que as bandas desenhadas fossem censuradas, e muitos participando na recolha dos livros para posteriormente os queimarem. Deste modo, para evitar regulamentação pela parte do governo Americano, foi estipulado o *Comic Code Authority* (figura 17) pela *Comics Magazine Association Of America* composta pelas próprias editoras. Este era um código de autocensura, o qual impedia que conteúdo considerado improprio (violência, horror, crime, entre outros.) fosse publicado. O código foi abandonado pelas editoras no início do séc. XXI, considerado oficialmente desfeito em 2011 com o rescindido das editoras Archei Comics e DC Comics.

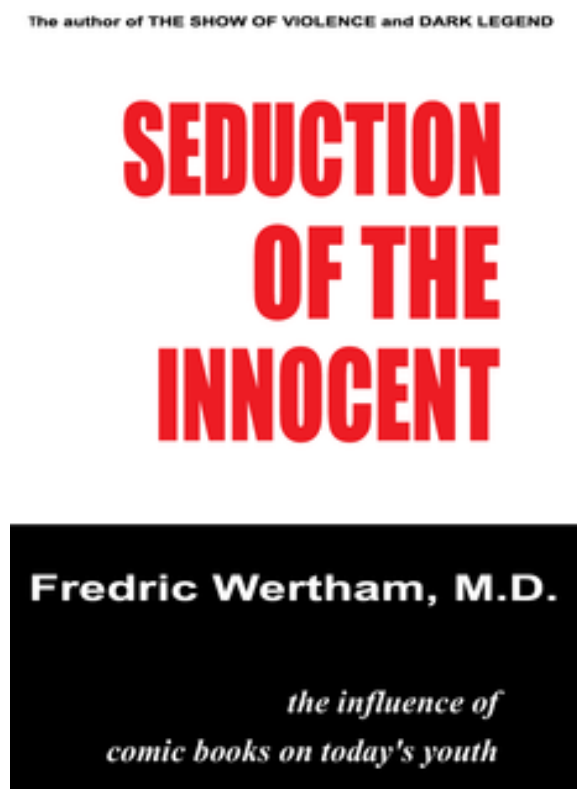


Figura 16- Livro de Fredric Wertham, "A Sedução dos inocentes". Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Seduction_of_the_Innocent



Figura 17- Marca da Comics Code Authority. Fonte: <https://www.backfromthedepts.co.uk/thetheatreoferror/2011/blah/the-comics-code-1954/>

Origem da Montagem soviética

Previamente à revolução vermelha a indústria cinematográfica na Rússia era principalmente europeia, sendo que cerca de noventa por cento de todos os filmes exibidos de 1898 ao início da Primeira Guerra Mundial eram importados. No entanto, com a entrada da Rússia na guerra em 1914, a importação de filmes estrangeiros é impossibilitada, resultando num decréscimo para vinte por cento. Deste modo o governo czarista tentou estimular a produção interna de filmes, principalmente de documentários e filmes educacionais, criando uma seção de filme militar dentro do Comité Skobelev. Devido à ausência de concorrência estrangeira, o número de empresas Russas dedicadas à produção de filmes aumenta, passando de dezoito para quarenta e sete. Porém, a indústria cinematográfica ainda era pequena na Rússia, relativamente à Europa. A fraca presença Russa no mercado cinematográfico (tanto em produção como em audiências) era consequência da situação populacional do país. As classes trabalhadoras encontravam-se desfavorecidas sem capacidade de assistir aos filmes, enquanto as classes dominantes não mostravam interesse nos mesmos. As pequenas empresas que formavam a indústria cinematográfica comercial continuaram a fazer entretenimento escapista, não obstante o comité encorajou especificamente a produção de documentários de propaganda para conter o crescente descontentamento com o regime czarista. Ainda assim vários artistas, oriundos de outros meios de comunicação e entretenimento, mostram interesse pelo cinema pré-revolucionário.

Contudo a vasta maioria destas produções sofria de subcapitalização. Assim em meados de 1917, havia apenas três grandes empresas de produção de filmes em todo o país, sendo estas Khanzhonkov, Ermoliev e Pathé, resultando em uma considerável concentração de atividade cinematográfica nas cidades de Moscovo e São Petersburgo, todavia todo o equipamento técnico e fita cinematográfica era importado da Europa, nomeadamente países da Alemanha e/ou da França.

Após as revoluções e o estabelecimento do governo soviético o cinema foi reconhecido como a principal ferramenta de comunicação para reunificar a nação russa. Assim, o governo soviético pretendia usufruir da capacidade do filme de comunicar as mesmas ideias a milhões de pessoas de uma só vez, alcançando a vasta população russa com uma linguagem visual, uma vez que esta não requer alfabetização para a compreender. Mas, com a ascensão do governo soviético, grande parte dos produtores e técnicos do cinema comercial pré-revolucionário emigraram para a Europa, por oposição às políticas Bolsheviks. Levando seus equipamentos e filmes com eles. O uso dos restantes recursos era severamente restringido pela enorme escassez de energia e pela incapacidade de importação de novos equipamentos para a Rússia. Estes obstáculos levaram a que os cineastas restantes estudassem os filmes, os ângulos usados, os planos, composições de imagem, entre outros. Em 1919 é fundada a VGIK (Universidade Panrusa Guerásimov de Cinematografia), primeira escola de cinema.

O efeito Kuleshov

O efeito Kuleshov é um fenômeno cinematográfico, que surge de uma das várias experiências realizadas por Lev Kuleshov, em meados da segunda década do séc. XX. Este, defende que o significado resultante da interação entre planos/imagens em justaposição é decidido pela percepção coletiva da audiência, tendo em conta a informação prestada nestes suportes. Assim, estipula a importância da edição e montagem no processo cinematográfico. “Montagem é o processo de selecionar, editar e juntar seções separadas de imagens para um efeito calculado, e a técnica de produzir um novo composto todo a partir de fragmentos de imagens (...)” (Doel, M Clarke, D, 2007)

A experiência original, mais tarde conhecida como efeito Kuleshov, foi elaborada recorrendo à montagem de planos da face do ator russo Ivan Mozzhukhin, intercalados com três ações de contextos distintos, originando três sequências. Nestas, o rosto do ator exibiu uma expressão neutra, enquanto que as três ações apresentavam diferentes planos: um prato de sopa, o cadáver de uma mulher num caixão e uma menina a brincar. As sequências provenientes apresentavam-se da seguinte forma:

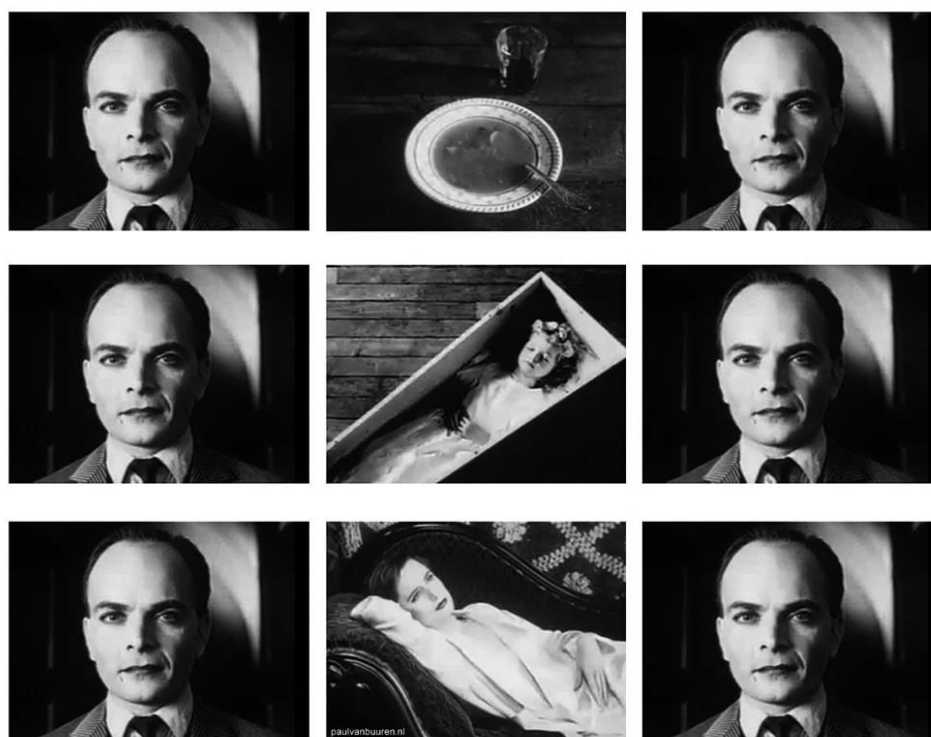


Figura 18- Representação do Efeito Kuleshov. Fonte: <https://www.studiobinder.com/blog/kuleshov-effect-examples/>

As montagens foram assim expostas aos espetadores, selecionados aleatoriamente. Após a visualização das sequências, segundo Pudovkin (aluno de Kuleshov), “O público adorou a atuação do artista. Apontaram a pesada melancolia do seu humor em relação à sopa esquecida, ficaram tocados e comovidos pela tristeza profunda de como que ele olhava para a mulher morta, e admiraram o sorriso leve e feliz como que ele olhava para a menina que estava a brincar. Mas nós sabíamos que nos três casos o rosto era exatamente o mesmo.” (Pudovkin, “Film Technique and Film Acting, The Cinema Writings Of V. I. Pudovkin” pág. 140). Estas reações foram obtidas, não pela visualização da ação, mas sim pela relação entre os planos de ação e reação, fazendo com que a audiência deduzisse o que coletivamente esperava.

Com estes resultados, Kuleshov concluiu que os planos/imagens têm mais que duas interpretações distintas. A primeira, que representa o significado contido no suporte por si só, como uma fotografia da realidade, e a segunda, que equivale aos valores emocionais adquiridos quando os planos/imagens já existentes são intercalados com outros.

Este efeito, é de facto uma das mais importantes descobertas no mundo cinematográfico. Mostra o que é possível alcançar recorrendo a simples montagens, apresentando uma nova visão sobre a importância e capacidade da edição e montagem. A montagem influenciou, não só, os estudantes e contemporâneos de Kuleshov, - entre os quais se destacam Sergei Eisenstein and V. I. Pudovkin - mas também, cineastas como Alfred Hitchcock.

Lev Kuleshov

“We make films—Kuleshov made cinematography.” — Pudovkin, Obolenski, Komarov, Fogel, Foreword art of cinema, Kuleshov of film: writings by Lev Kuleshov

Lev Vladimirovich Kuleshov, foi um teórico, cineasta, professor de cinema, e um dos principais impulsionadores do cinema soviético.

Iniciou a sua carreira em cinema como cenógrafo nos estúdios Khanzhonkov. Em 1919 torna-se cinegrafista em “comboios de propaganda” e participa na fundação da VGIK. Focado na teoria e na prática de cinema, foi autor de vários artigos publicados no jornal *Vestnik kinematografii*. Enquanto investigador, na escola de cinema, foi-lhe aprovada a abertura de um grupo de estudo onde pudesse realizar as suas experiências e testar as suas teorias. A Oficina de Kuleshov, como ficou conhecido o grupo de estudo, era composto por alunos de igual paixão pelo cinema como Kuleshov, entre eles Sergei Eisenstein e V. I. Pudovkin.

Devido à falta de película e equipamento cinematográfico, durante o período pós-revolucionário da união soviética, as experiências dirigidas por Kuleshov apresentavam-se principalmente na produção de filmes sem película(fita). Esses exercícios consistiam em escrever cenas, dirigi-las e representá-las como se estivessem diante das câmaras, e montar as várias imagens num filme. No entanto, Kuleshov e os estudantes tiveram a chance de desenvolver as suas experiências em filmes reais, entre os quais a “Intolerância” (1916) de D. W. Griffith. O grupo de estudo, liderado por Kuleshov, passou meses a analisar meticulosamente o método usado por Griffith, para construir narrativas complexas com milhares de planos individuais até que, por fim, os próprios adquiriam esse conhecimento. De seguida efetuaram experiências diretamente no filme, recorrendo à montagem, reeditando e reorganizando sequências em combinações diferentes, de modo a verificar quais produziam significados distintos.

Kuleshov continuou a sua pesquisa e experiências com o grupo de estudo, com quem realizou o seu primeiro filme “Neobychainye prikliucheniia Mistera Vesta v strane Bolshevikov” (The Extraordinary Adventures of Mr. West in the Land of the Bolsheviks) que se mostrou um enorme sucesso com audiências russas. Realizou mais filmes após a separação do grupo de estudo, entre os quais “Luch smerti” (The Death Ray) escrito por Pudovkin e “Dura Lex/Po zakonu” (By The Law) adaptado do conto “The Unexpected” de Jack London.

3. Capítulo III - Atividades desenvolvidas ao longo do estágio

Amigo Comics

A Amigo Comics é uma editora que publica banda desenhada independente, ou seja, apesar de publicar a propriedade, os direitos de autor permanecem sempre com os criadores. Localizada no sul de Espanha, na cidade de Málaga, Andaluzia esta empresa espanhola, apesar de se encontrar em solo europeu, publica todas as suas bandas desenhadas nos EUA.

Foi fundada e é gerida por Juan Antonio Torres, mais conhecido como “El Torres”, um dos mais reconhecidos e bem-sucedidos autores europeus de BD. Iniciou a sua carreira em fanzines espanholas como “Sneeze Gang y Pintamonas Asociados”, mais tarde ascendendo à posição de director da empresa MegaMultimedia. Em 2001 abandona o cargo e funda Sulaco Ediciones que acaba por encerrar pouco tempo depois. Mais tarde funda Malaka Studio com o intuito de exportar trabalho europeu para o resto do mundo.

Em 2012 funda por fim a editora Amigo Comics não só com a intenção de exportar, mas também de publicar diretamente nos Estados Unidos. No decorrer da sua carreira, e ainda hoje, trabalha como guionista freelancer, em editoras como IDW Publishing, Image Comics e Europe Comics. Escritor de obras como “The Suicide Forest” vencedora de três prémios *Haxtur* em 2012, “Straight Jacket” com a qual ganhou os prémios “Carlos Giménez” de “Mejor Guionista Nacional” e “Mejor Rotulista” e “Goya Lo Sublime Terrible” com o qual ganha o prémio “Mejor Guionista Nacional” pelo segundo ano consecutivo, “Ghost of Gaudi” com a qual ganhou o premio “Mejor Guionista Nacional” na Expocomic 2015 e “Mejor Obra de autor Español” no Salón de cómic de Barcelona 2016 tal como nomeações para os prémios Eisner 2018 (Best U.S. Edition of Internacional Material) e prémios Harvey 2018 (Best European Book Award).



Figura 19- Marca gráfica da editora Amigo Comics. Fonte: Amigo Comics

Atividades desenvolvidas no Estágio

A atividade de estágio teve início segunda-feira dia 18 de setembro de 2017. Começou com uma breve visita às instalações onde este iria decorrer, seguido de uma reunião com Juan Torres, fundador e editor principal da editora e supervisor de estágio. A reunião serviu para esclarecer quais os objetivos do estágio, tanto para o autor como para a editora, tal como para definir o calendário de trabalho, este seria necessário pois o orientador teria períodos ausentes, os quais seria impossível para o autor acompanhar, entre os quais “New York Comic Con”.

No decorrer das primeiras semanas foi estudado o processo de construção de uma banda desenhada, usado pela editora. Este é definido em nove passos:

1. Ideia/Conceito
2. Esboço da história
3. Guião
4. Produção de arte
5. Letters (Letras)
6. Editorial
7. Impressão
8. Marketing

Não seria possível entender toda esta metodologia de trabalho sem a documentação fornecida pelo supervisor, esta provou-se ser uma mais valia no decorrer de toda a mobilidade. Enquanto era estudado este processo, foi iniciado um dos pontos de produção de uma banda desenhada contido no passo 4, sendo este a adição de cor, especificamente a aplicação de *flats* e noções de *rendering* na BD “Hidden Blood” e antevisão de “Sidney Hammer”. Estas são da autoria de Massacre, escritor e ilustrador. A atividade de estágio é interrompida durante duas semanas, como planeado, com a partida do supervisor para a “New York Comic Con”. Este tempo foi utilizado pelo autor para a continuação de realização de *flats* e para revisão do processo de construção de uma banda desenhada, como também para adquirir e pesquisar bibliografia necessária para a realização da investigação.

Com o retorno de Juan foi retomado o estágio e iniciou-se a primeira atividade de distribuição. Sendo uma empresa pequena, a distribuição para o estrangeiro (principalmente para EUA) é feita diretamente das instalações, pois o número de encomendas não é excessivo. A aplicação de *flats* e render foi a principal atividade desenvolvida no decorrer da mobilidade, tendo em conta escassez de coloristas e a dificuldade de encontrar quem realize estes passos. Por esta razão foram trabalhadas, a nível de *flats*, as bandas desenhadas “Ghost Wolf vol.2” #2 a #4, “Nancy in Hell” #1 e “Rogues vol.6” #1.

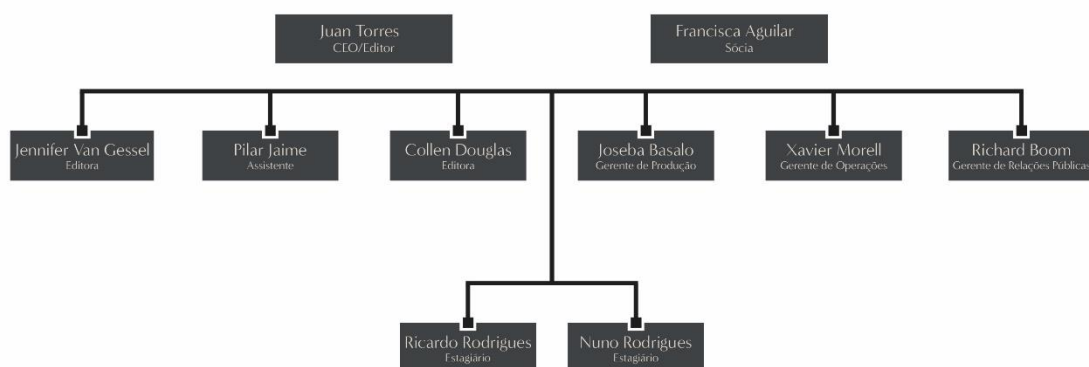
Em novembro deu-se a “Heroes Comic Con Madrid”, onde a Amigo Comics esteve presente. Esta participação permitiu ao autor um contacto direto com consumidores (espanhóis) da mesma, ou seja, quais os livros com mais sucesso, qual o género a que público responde melhor, e qual a faixa etária que mais se enquadra com a empresa. Foi também benéfico para o autor pois facilitou o contacto com profissionais da área da Banda Desenhada. Finalizada a convenção seguiu-se a aplicação de *flats* no decorrer das semanas seguintes.

Ao longo do mês de dezembro deu-se a participação em uma masterclasse de BD, lecionada por Augustin Padilla, artista de banda desenhada multifacetado que trabalha com editoras como Marvel, DC comics, IDW Publishing, Dark Horse Comics entre outras. Esta masterclasse

era dividida no total de quatro aulas de três horas, onde eram tratados assuntos como esboço, perspectiva, volumetria, adaptação de guião, narrativa visual, criação de uma página de banda desenhada, *inking* e acabamentos. A mesma foi aconselhada ao autor pelo supervisor, Juan Torres, de forma a adquirir outros contactos e conhecimentos diretamente relacionados com a banda desenhada.

Deu-se uma última interrupção para celebração de festivos natalícios. Apesar de esta se entender como interrupção, a atividade de estágio continuou com o auxílio de programas como Skype, Messenger e Dropbox, que permitiram ao autor prosseguir com os trabalhos correntes à altura.

Retomou-se a atividade de estágio com a produção de *flats* na banda desenhada “Rogues Shadow Over Gerada”, e com o convite pela parte do supervisor, para a participação como colorista em 2 bd’s, sendo estas “Hidden Blood”, tendo feito os *flats*, agora faria a arte final, e também “Tales of Rogues”, especificamente o número cinco. O estágio foi concluído com estes dois projetos que serviram não só para aplicar os conhecimentos adquiridos no decorrer da mobilidade, mas também para permitir ao autor adicionar exemplos de outras formas de comunicação ao portfólio. É importante mencionar que no decorrer de toda a atividade de estágio foi prestada assistência, pelo autor, em variadas bandas desenhadas com “The Apocalypse Girl”, “Call of the Suicide Forest”, “Titan” e “Tales of Rogues”.



Organograma 2- Organograma da editora. Fonte: Própria

Antes de especificar cada uma das fases contidas no processo de criação de banda desenhada, é necessário compreender as posições de cada um dos seus colaboradores.

Escritor- Autor do enredo da história e responsável pelo guião da mesma

Penciller(desenhista)- Membro principal da equipa de produção de arte. A este recaia responsabilidade de representar via desenho as palavras do escritor, tendo alguma liberdade criativa de como o fazer.

Inker- Membro da equipa de produção de arte que finaliza a arte antes de colorida. Este define a arte dando-lhe contorno e textura com tinta negra. Por vezes o penciller e o inker são a mesma pessoa.

Colorist(colorista)- Esta posição pode ter mais que um membro, por norma dois, o *flatter*, quem produz os *flats*, e o *colorist* quem produz a arte final. Geralmente só o colorista é creditado.

Letterer- Esta posição atualmente é muito rara, devido à existência de várias *fonts*. Um letterer era o responsável desenhar os objetos textuais. Contudo hoje muitos criam *fonts* específicas para uso em banda desenhada.

Editor- Supervisor de todo o projeto, responsável pelo cumprimento de horários, pela edição, aprovação ou não aprovação dos ficheiros, e pela revisão geral do documento antes de ser impresso ou publicado.

O processo de criação de uma BD divide-se em oito partes sendo estas as seguintes:

1.Ideia/Conceito

Como qualquer outro tipo de produto de comunicação, o processo de criação de BD começa com uma ideia base. Esta primeira fase envolve pesquisa e levantamento de dados relacionados com o assunto a ser tratado, tal como o desenvolvimento primário de algumas ideias e possíveis planos. Nesta fase nada está delineado nem aprovado.

2.Esboço da história

Esta fase por vezes está inserida na fase anterior. Após definir a ideia passa-se ao esboço eliminando e adicionando aspetos à história, estabelece-se personagens fisicamente e psicologicamente, define-se o cenário, a época, o tipo de narrativa e o género. É também apresentado ao editor, que ajuda no decorrer de todo o processo e estabelece a coesão segundo a visão do escritor.

3.Guião

Após definir as especificações da história, o escritor elabora um guião, onde descreve todo o enredo por página: posicionamento e conteúdo de cada vinheta; características visuais como tempo e local; descrição física de personagens; especificações de todos os pormenores, detalhadamente acompanhando o texto com referências visuais e por vezes storyboards, de forma a alcançar a resultado desejado.

Contudo, a necessidade de guião depende da equipa em questão, isto é, se o escritor e o desenhista preferirem trabalhar o enredo em grupo, o guião é ignorado, assim decidem a ação representada e a disposição de vinhetas, permitido ao desenhista (ou penciller) mais liberdade criativa enquanto o escritor desenvolve o diálogo.

Page 1 VATICANO, MUSEO PIO

| Panel | Description | Dialog |
|-------|---|--------|
| 1.1 | Pequeña viñeta.Una mosca,muy en primer plano.Vamos, los ojos de la mosca. | |
| 1.2 | Ahora vemos ala mosca entera. Misma viñeta pequeña que la anterior. | |
| 1.3 | Alejamos el plano,la mosca posada sobre el ojo de una estatua. | |

Figura 20- Pormenor do guião da banda desenhada Roman Ritual de El Torres.
Fonte: Amigo Comics

4.produção de arte

Este passo encontra-se dividido em três partes, sendo estas o *penceling*, o *inking* e o *coloring*. Atualmente não é incomum que esta fase do processo seja realizada por apenas uma pessoa, contudo é mais usual ser elaborada por três, ou mais.

4.1- Pencelling

Como mencionado anteriormente, é desenvolvido de duas formas: seguindo o plano delineado pelo escritor com o guião, ou seguindo o critério do próprio desenhista com o parecer do escritor. Independentemente da forma como é realizado, nesta fase do processo, o desenhista desenha toda a história, analogicamente ou por meio digital. Após a conclusão, os ficheiros são enviados ao escritor e ao editor para aprovação e definição da localização dos objetos textuais, como balões de fala.

4.2- Inking

O *inking* não é tão usado na banda desenhada contemporânea como outrora, porém a sua presença ainda é considerável. Neste passo a arte é definida e é estabelecida a noção de luz, profundidade e textura recorrendo a tinta negra.



Figura 21- Exemplo de penceling e inking, elaborado por Ertito Montana na banda desenhada “Tales of Rogues #5” Fonte: https://www.instagram.com/p/BfYG6aPloj_/

4.3- Coloring

Este passo poder ser, e por norma é repartido em duas etapas, o *Flatting* e o *Coloring*. *Flatting* é definido como o ato que separa a arte por cores, isto é, todos os elementos contidos em cada página e em cada vinheta são preenchidos com cores solidas distintas, sem sombras ou brilhos, de modo a facilitar todo o processo de *coloring*, estes ficheiros chamam-se *flats*. Finalizado o *flatting* passa-se ao *coloring* propriamente dito, as cores são corrigidas e aplicadas aos mesmos elementos, de modo a existir coesão entre vinhetas e páginas, indica-se também noções e tipo de luz e sombra, texturas, recorrendo a nuances de cor.

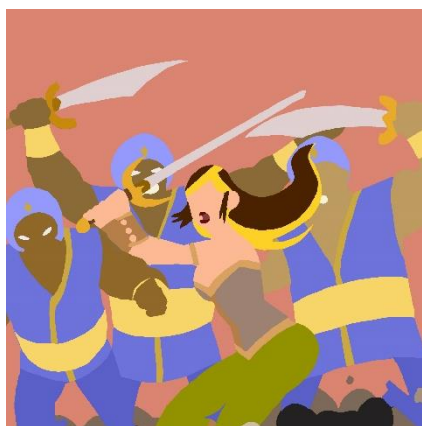


Figura 22- Pormenor, flat sem o desenho. Fonte: Amigo Comics



Figura 23- Pormenor, flat e desenho. Fonte: Amigo Comics



Figura 24- Pormenor, coloring final. Fonte: Amigo Comics

5. Letters (Letras)

Realizada a produção de arte, os ficheiros são enviados ao letterer, ou ao editor (dependendo da editora e do projeto específico), para o posicionamento dos elementos textuais como balões de fala e onomatopeias. Anteriormente todo o texto era produzido manualmente, contudo, hoje recorre-se à vasta gama de *fonts* especificamente concebidas para banda desenhada.



Figura 25- Exemplo, arte final. Fonte: Amigo Comics

6. Editorial

Todo o processo até este ponto é acompanhado e avaliado pelo editor, garantido o cumprimento de horários e mantendo uma linha de comunicação entre todos os integrantes do projeto. Assim, no momento em que os ficheiros finais seguem para a fase editorial, o editor tem a certeza de que tudo está de acordo com o plano original. Nesta fase, após todas as correções, são adicionados os objetos textuais (caso não exista letterer na equipa) e dá-se a revisão geral de todo o produto final. Se aprovado a BD é considerada concluída e segue para a seguinte fase.

7.Impressão

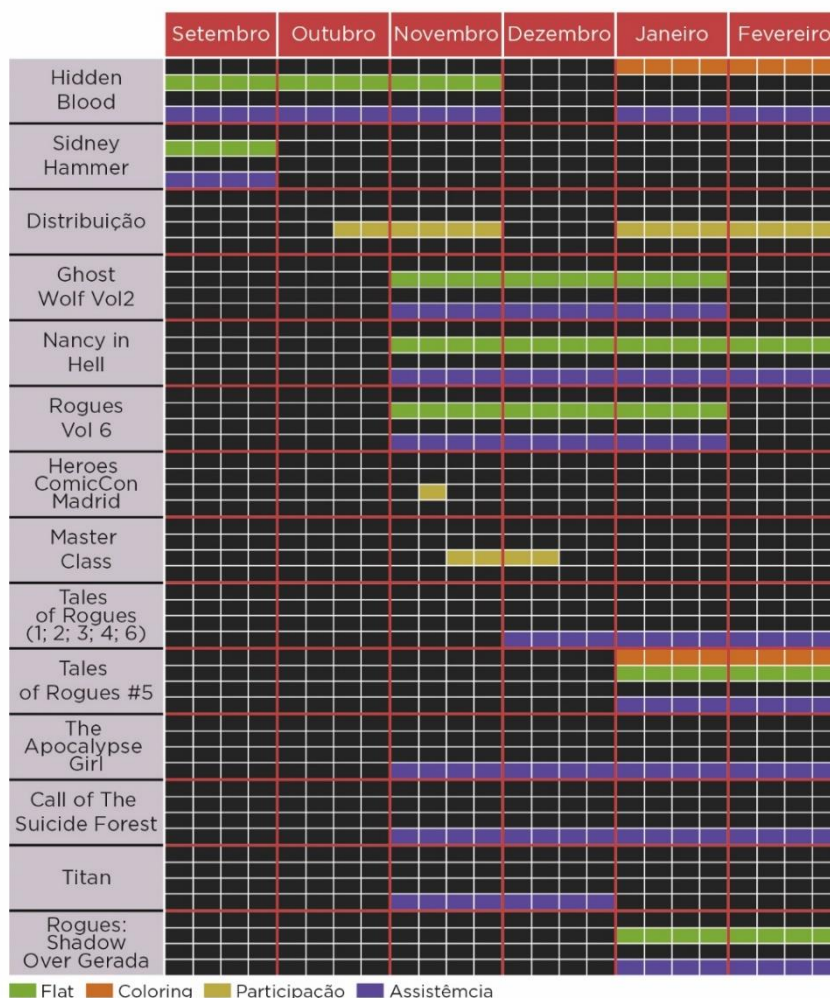
Este passo só é aplicável a objetos que cuja intenção é imprimir. Como o próprio nome indica neste passo os ficheiros finais são recebidos nos devidos formatos e impressos, o número de cópias depende do objeto em questão e da procura pelo público.

8.Marketing

A última fase atua de forma distinta entre editoras. Grandes editoras, como a Marvel Comics ou a DC Comics, têm grandes orçamentos que permitem a realização de grandes campanhas e variadas formas de publicitar os seus produtos, contudo, editoras menores não têm essa possibilidade. Assim, usufruem principalmente do uso de redes sociais, promoções em pontos de venda, presença em convenções e recorrendo aos membros integrantes de cada projeto, permitindo que publiquem breves amostras desses mesmos produtos.

Cronograma de projetos e atividades

Tabela 1- Cronograma de estágio



Hidden Blood(2018) - “One Shot” por Massacre .

Sidney Hammer (2018)– por Massacre.

Ghost Wolf Vol2 (2018)– por El Torres, JuanFra MB, Veronica R Lopez.

Nancy in Hell (2018)– por El Torres, Abel Cicero e Alexandra Thone.

Rogues Vol 6 ... – título não publicado de Rogues.

Tales of Rogues (2018)– de vários membros sob o mesmo título

- #1 Roberto Corroto, Ertito Montana, Angel Lidon;
- #2 Desiree Bressend, Jose Antonio Sollero, Juanma Cañada;
- #3 JOS, Manuel Díaz, Alexandra Thone;
- #4 Irene Roga;
- #5 David Abadía e Pablo Durá, Ertito Montana, Nuno e Ricardo Rodrigues;
- #6 José Luis Vidal e El Flores.

Apocalypse Girl (2018)- por El Torres e Ramiro Borralló.

Call of The Suicide Forest (2018)- por Desiree Bressend e Ruben Gil.

Titan (2018) - por Colleen Douglas, André Stahlschmidt e Weslei Manoel.

Rogues the Shadow Over Gerada (2018) – por El Torres, Jordi Armengol e Verónica R. López.

Programa de estágio

Anteriormente à atividade de estágio a editora propôs áreas de trabalho a serem exploradas no decorrer da mesma. Estas têm como foco principal o processo de criação de BD e cada uma lida com aspetos específicos do mesmo. As áreas propostas foram escolhidas tendo em conta as necessidades da editora e os conhecimentos prévios do autor. Assim foi explorado o guião de banda desenhada, noções de *storytelling* visual, noções básicas do desenho, *coloring* e *lettering*, edição e design aplicado a banda desenhada.

Guião de banda desenhada

Como anteriormente mencionado o guião pode não ser utilizado no processo de criação de banda desenhada, contudo é necessário entender como funciona e quais as suas características que o distinguem de outros tipos de guiões. Em primeiro essencial compreender e o meio em questão (banda desenhada) é principalmente visual logo é necessário especificar todos os detalhes, do mais evidente ao mais subtil, de modo a que o desenhista consiga reproduzir fielmente o desejado pelo escritor. Contudo deve-se ter em conta a quantidade de informação possível de inserir numa vinheta. Demasiada informação pode complicar a leitura e/ou exigir que a vinheta detenha uma maior dimensão. A distribuição do espaço de cada página é também um aspeto referente ao guião, isto o número de vinhetas por página. A representação de cenas rápidas é feita com poucas vinhetas contrariamente às cenas lentas que requiere mais, de modo a estabelecer uma noção de ritmo.

Especificações de diálogo, narração e onomatopeias têm também de constar no guião, de modo a que a arte produzida pelo desenhista contenha espaço suficiente onde o editor (ou letterer) possa adicionar os objetos textuais. É crucial ter em atenção a densidade de manchas textuais a colocar em relação aos desenhos, pois o tamanho das mesma afeta não só a dimensão dos objetos como seu posicionamento na vinheta.

Storytelling visual

Storytelling visual é a linguagem da banda desenhada, ou seja, a habilidade de contar uma história com imagens. A BD usa todos os aspetos desta para transmitir a sua mensagem, como o enquadramento de elementos numa vinheta, a escassez luz em contraste com sombras para representar cenas dramáticas, as nuances específicas de cor para transmitir variadas emoções entre outras.

Penceling e Inking

A editora proporcionou ao autor a participação em uma masterclasse de ilustração de banda desenhada com Augustin Padilla, desenhista profissional cujo trabalho pode ser encontrado em editoras como Marvel Comics, DC Comics, IDW Publishing entre outras. A masterclasse foi composta por quatro aulas com duração de três horas. Nesta foram abordados os temas como os materiais necessários, as diferenças entre trabalhar em formato analógico e digital, as noções base do desenho, formas e prestativas, profundidade de campo, preceptiva forçada, arte sequencial e composição. Foram também abordados princípios de *inking*, e também uma breve explicação de como elaborar um portfolio de banda desenhada para a posição de desenhista e/ou ilustrador.

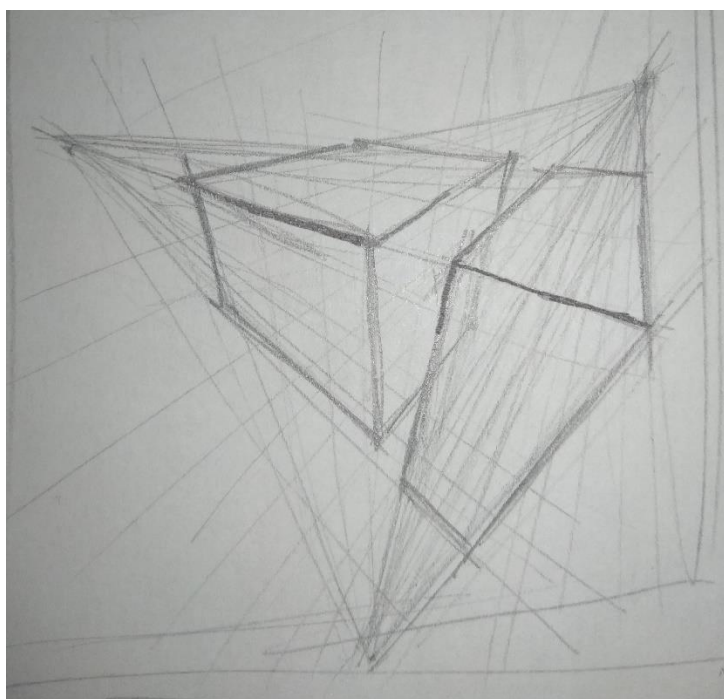


Figura 26- Exemplo de exercício realizado na masterclasse de Augustin Padilla, representação de objetos com múltiplos pontos de fuga. Fonte: Própria

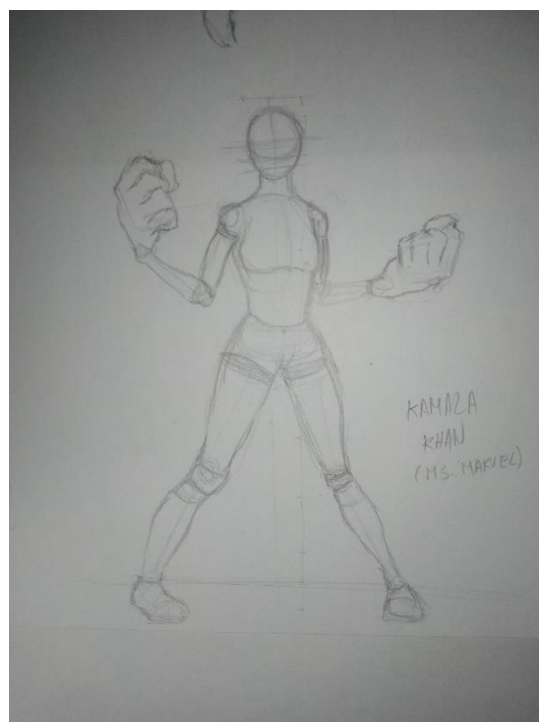


Figura 27- Representação de figura humana em pose. Fonte: Própria



Figura 28- Exercício de composição e estrutura de uma página de banda desenhada. Fonte: Própria

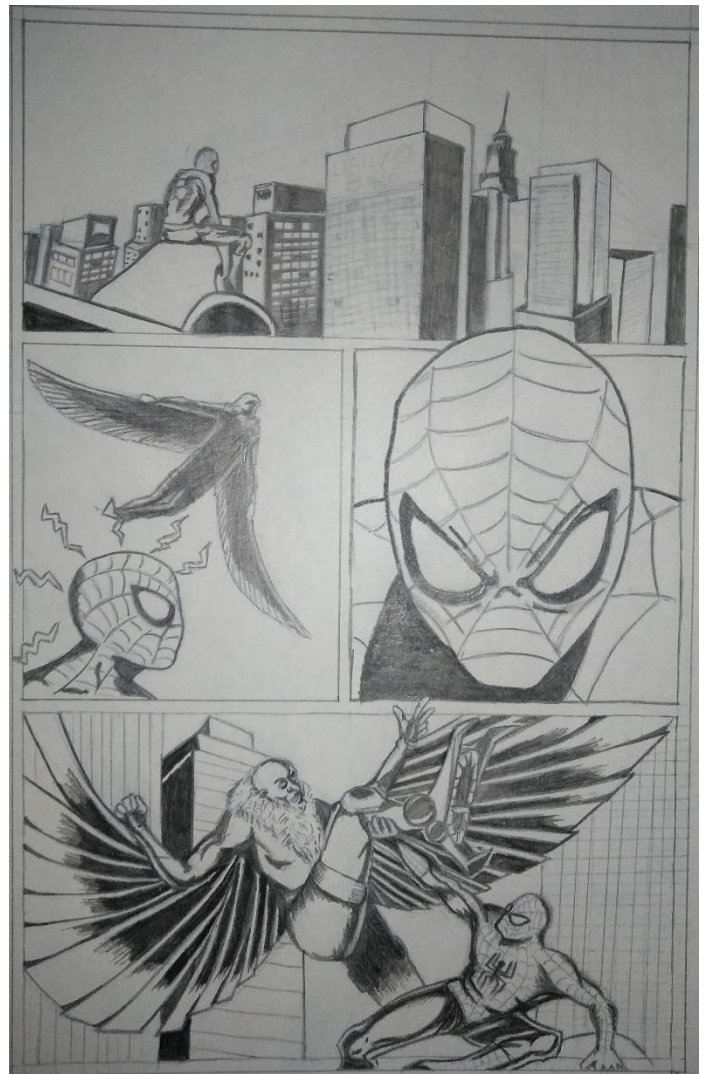


Figura 29- Conclusão do exercício com a aplicação de inking. Fonte: Própria

Coloring e Lettering

A atividade de estágio foi iniciada com a introdução aos processos de *coloring*. Como anteriormente mencionado *coloring* é o processo de adicionar cor. Estes forma estudados recorrendo a manuais como “DC comics Guide to Coloring and Lettering” e “Hi-Fi Color for Comics” fornecidos pela editora, e por direta instrução de profissionais da área de banda desenhada como Juan Torres, Nacho Tenorio, Sergio Mora e Esther Sanz.

Como mencionado anteriormente a fase inicial do processo de *coloring* é o *flatting*. Este foi o processo mais desenvolvido no decorrer do estágio.

O autor não teve oportunidade e participar nas fases de *lettering*, o processo de adicionar os objetos textuais como balões de fala ou onomatopeias. Contudo este também foi estudado recorrendo a manuais como “Comic Book Lettering: The Comicraft Way”, e mais uma vez, instrução direta de Juan Torres.

As seguintes figuras apresentam a aplicação dos processos de *coloring* e *flatting*, executados pelo mestrando. Estas variam entre ilustração próprias não associadas a nenhuma banda desenhada, páginas de pré-visualização e páginas inerentes a produtos finais. Cada uma com cenários e enredos distintos.



Figura 30- Desenho de uma página de “Sydney Hammer is back!” de “Massacre”. Fonte: Amigo Comics

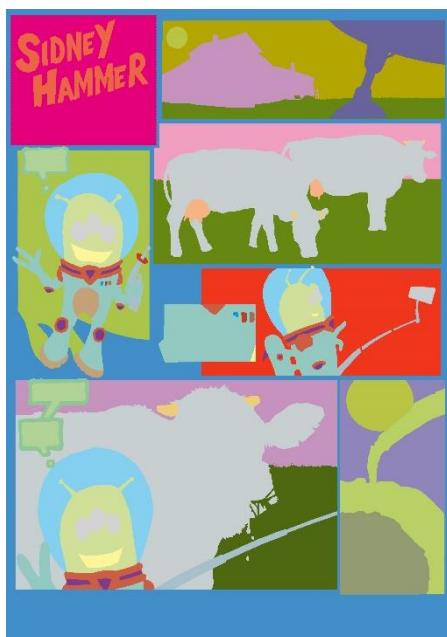


Figura 31- Flat de “Sydney Hammer is back!”. Fonte: Amigo Comics

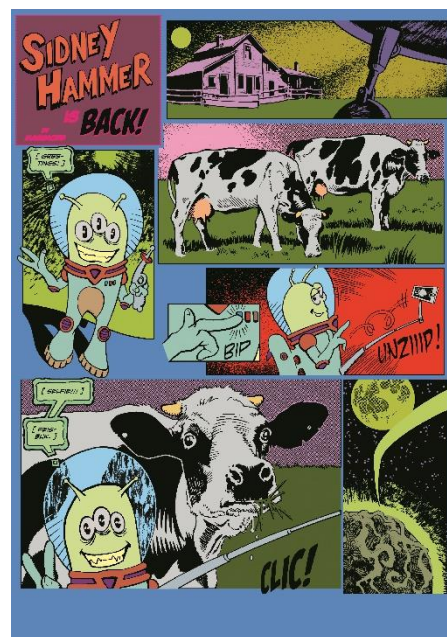


Figura 32- Flat e ilustração de “Sydney Hammer is back!”. Fonte: Amigo Comics

Como anteriormente mencionado, os *flats* consistem na separação de elementos contidos na arte por cores. As cores empregues em *flat* não têm necessariamente de se aproximar das cores a usadas na arte final. Contudo o autor prefere usar esta metodologia, onde aplica cores semelhantes às finais, de modo a facilitar trabalho ao colorista e antever uma possível aproximação do produto final.



Figura 33- Ilustração de “Massacre” da coleção “Tales from the Creepy Crypt”.
Fonte: Amigo Comics



Figura 34- Flat aplicado à ilustração. Fonte: Amigo Comics



Figura 35- Iniciação a conceitos de coloring como tipos de luz e sombra. Fonte: Amigo Comics

Com as coleções de ilustrações “Tales from the Creppy Crypt” elaboradas por “Massacre”, o mestrando teve a oportunidade de explorar noções de luz e sombra, iniciando o estudo pratico de *coloring*.



Figura 36- Página de não colorida de “Hidden Blood”. Fonte: Amigo Comics



Figura 37- Flat/Coloring de “Hidden Blood”. Fonte: Amigo Comics

Na BD “Hidden Blood” (figuras 36 e 37) escrita e ilustrada pelo artista “Massacre”, os flats aplicados acabam por ser usados como *coloring* final. Devido a sua inspiração nos chamados “b-movies”, conclui-se entre Juan e “Massacre” que as cores usadas pelo mestrando e colega (Nuno Rodrigues) representavam a fielmente a visão de autor da obra.



Figura 38- Página de não colorida de “Nancy in Hell”.
Fonte: Amigo Comics



Figura 39- Flat e paleta cromática aplicada a “Nancy in Hell”. Fonte: Amigo Comics

Juan propôs ao autor a elaboração dos *flats* das sua bandas desenhadas “Nancy in Hell” (figuras 38 e 39), e “Ghost Wolf” vol.2 (figuras 40 e 41). A primeira trata-se de uma reinterpretação da BD do mesmo nome de 1992, também escrita por Juan e a segunda é uma sequência à BD original “Ghost Wolf”. O autor apenas elaborou os *flats* para estas, contudo devido ao seu conhecimento das versões originais foi-lhe permitido escolher a paleta cromática a ser usadas (com a aprovação de Juan). Tendo em conta que o enredo em “Nancy in Hell” colocava as personagens num deserto foram escolhidas cores quentes, de modo a representar este ambiente corretamente.



Figura 40- Página de não colorida de “Ghost Wolf” vol.2. Fonte: Amigo



Figura 41- Flat e paleta cromática aplicada a “Ghost Wolf” vol. 2. Fonte: Amigo Comics

Para as páginas de “Ghost Wolf” vol.2 foi escolhida uma paleta cromática em tons frios. Estas apresentam ambientes frios e húmidos como os encontrados nos países da Escandinávia.



Figura 42- Página em branco de “Rogues Shadow Over Gerada”. Fonte: Amigo Comics



Figura 43- Noções de sombras e texturas aplicadas pelo desenhista Jordi Armengol. Fonte: Amigo Comics



Figura 44- Flat aplicado pelo mestrando. Fonte: Amigo Comics



Figura 45- Coloring final realizado pelo autor sem as noções de sombra e textura aplicadas pelo desenhista. Fonte: Amigo Comics



Figura 46- Proposta de arte final do mestrando. Fonte: Amigo Comics

O autor teve a oportunidade de participar como colorista na banda desenhada “Rogues Shadow Over Gerada” (figuras 42 a 46). O desenhista Jordi Armengol usa no seu estilo de ilustração focos luminosos e nuances de sombras, facilitando a representação de texturas e brilhos. Contudo, devido a razões referentes a contratos realizados antes da entrada do mestrando na editora como estagiário, no foi possível seguir o projeto como colorista, mas sim como *flatter*.

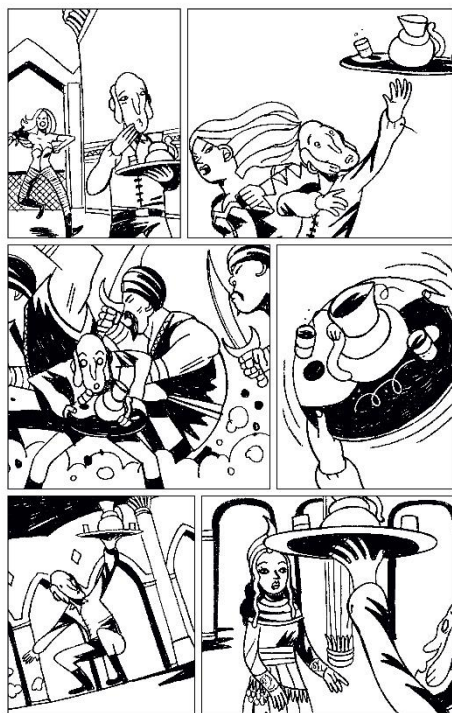


Figura 47- Página em branco de “Tales of Rogues #5”. Fonte: Amigo Comics



Figura 48- Flat aplicado a “Tales of Rogues#5”. Fonte: Amigo Comics



Figura 49- Arte final.

Por fim o autor trabalho como colorista na banda desenhada “Tales of Rogues#5” (figuras 47 a 49). Esta apresenta um estilo de ilustração menos elaborado, permitindo uma aplicação de cor denominada de *cut edge*, caracterizado pelas manchas de cor sólida que possibilita a representação novas noções de profundidade, luz e sombra.

Edição e Design

Devido à curta duração do estágio e também à inexistência de produtos que necessitassem, os processos de edição e design foram menos explorados. Contudo deu-se a participação em fases referentes estes processos, como a escolha e edição de *fonts*, design de logótipo para novas bandas desenhadas, design de balões de fala e grafismos e tradução (de espanhol para inglês). Estes processos foram também estudados recorrendo a BDs já publicados. Exemplos de publicações com a participação do autor:

- “Titan”- (DOUGLAS, STAHLSCMIDT, MANDEL, 2018) [fig 50]; (Logótipo elaborado por Juan Torres, com o apoio de Ricardo Rodrigues e Nuno Rodrigues)
- “Apocalypse Girl”- (TORRES, BORDALLO, 2017) [fig 51]. (Design de balões de fala elaborado por Juan Torres, com o apoio de Ricardo Rodrigues e Nuno Rodrigues)
- “Hidden Blood”- (Massacre, 2018)[fig 52]; (Idioma original Espanhol- Massacre, Tradução Inglês- Ricardo Rodrigues)

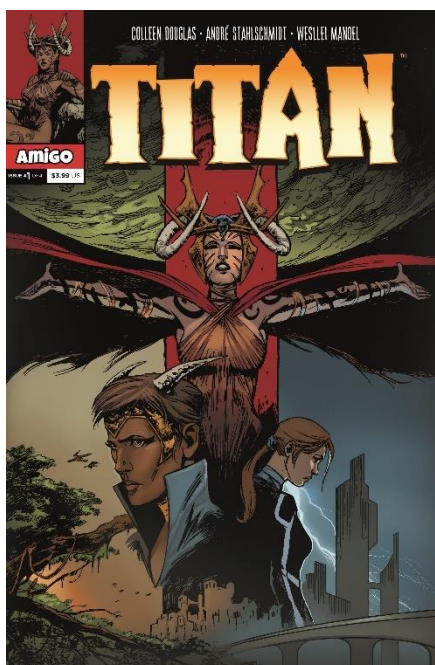


Figura 50- Capa da Banda desenhada “Titan”. Fonte: Amigo Comics

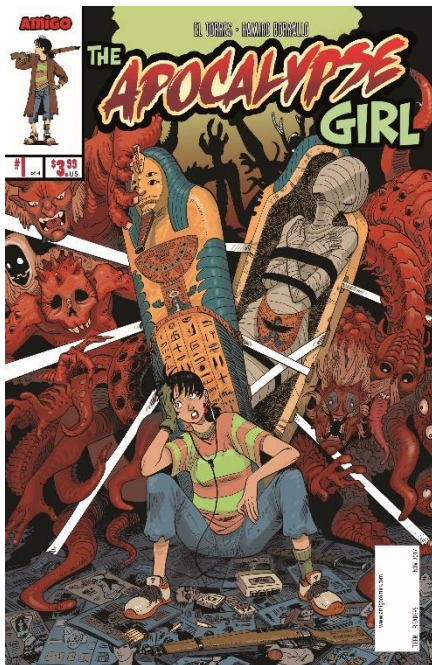


Figura 51- Capa da Banda desenhada “The Apocalypse Girl”. Fonte: Amigo Comics

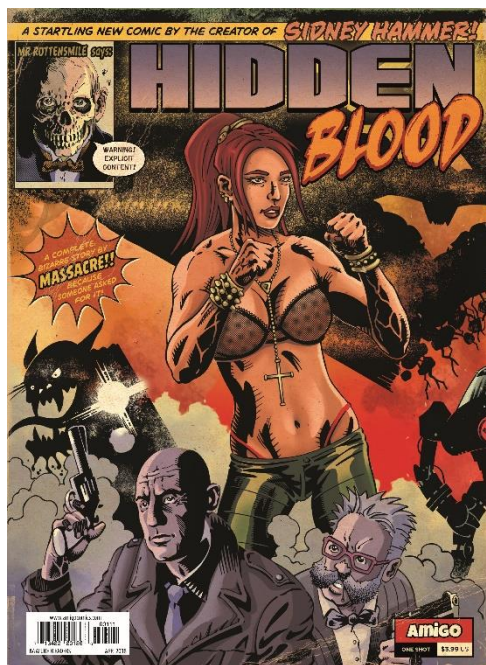


Figura 52- Capa da Banda desenhada “Hidden Blood”. Fonte: Amigo Comics

Atividades adicionais

No decorrer da atividade de estágio o autor participou em atividades não relacionadas com a produção de banda desenhada, no entanto referentes ao meio em geral. A editora Amigo Comics esteve presente no decorrer da “Heroes Comic Con Madrid 2017”. Deste modo a organização de inventário tal como a venda, encomendação e contabilização do mesmo estava à responsabilidade da equipa de estagiários, onde estava inserido o autor. A equipa de estagiários organizou e catalogou o inventário existente durante os três dias de convenção, reorganizando o stand todos os dias, agrupando os títulos por géneros, edições e coleções.

A equipa de estagiários também tinha como tarefa participar, como assistentes e representantes da editora, em masterclasses e workshops lecionados por Juan como “Workshop de escrita guionista” proporcionada pela associação “Carmona en viñetas” em Carmona, Sevilha.

Reflexão crítica

O autor do presente documento, simultaneamente com o seu colega de mestrado, Nuno Rodrigues, realizou estágio na editora de banda desenhada Amigo Comics. Esta é sediada em Málaga, Espanha e é composta, no período quando decorreu o estágio, por oito pessoas. Contudo só um dos elementos exerce funções nas instalações da editora, sendo este Juan Torres, o editor e dono da empresa. As instalações da mesma encontram-se no piso inferior da residência de Juan que inclui mais dois pisos, estes de habitação. A área da empresa divide-se em quatro espaços, dois escritórios, uma copa, lavabos e um pequeno armazém para armazenamento de edições em estoque. O escritório principal, onde trabalha Juan contém duas secretárias e dois computadores, permitindo assim que duas pessoas usufruam do espaço, no seu interior encontram-se também uma impressora, um scâner e sete estantes que possuem manuais de estudo gerais e específicos a cada uma das áreas envolvidas na produção de banda desenhada e uma vasta coleção de exemplares de BD. O segundo escritório é usado para os mesmos fins e, devido à sua maior dimensão, desempenha várias outras funções como o espaço para o processo de embalamento e preparação dos exemplares para envio, para a realização de reuniões e como *break room*. O espaço permite a presença de seis pessoas e encontra-se equipado com uma secretaria, um computador, um estirador, uma mesa redonda, um sofá, um televisor, cinco estantes e um armário de arquivo e utensílios de embalamento (máquina de empacotar, rolo de papel). A empresa transparecia um ambiente familiar, o que ajudou à adaptação do autor.

O facto de a empresa partilhar o espaço fisco com a habitação de Juan não mostrou qualquer incomodo, visto que nenhum assunto de cariz pessoal fora alguma vez discutido diante do autor nem em horário de trabalho. Contudo, devido à natureza da área de trabalho, ocasionalmente foi necessário a retirada do autor ou do colega de mestrado do escritório de Juan, para que o mesmo pode-se participar em reuniões, estas realizadas por via de internet, que exigiam sigilo profissional. O intervalo resultante destas raras ocorrências fora usado para estudar os manuais aos quais o autor tinha acesso ou para realizar alguma outra tarefa da sua competência como o embalamento e preparação de bandas desenhada para envio.

O estágio na editora Amigo Comics permitiu ao autor estabelecer contactos na área da banda desenhada e uma posição dentro da própria editora. No decorrer da atividade de estágio foram realizados vários exercícios, estes consideram-se relevantes pois não só contribuíram para instrução do mestrando como também para as publicações da editora. O autor participou ativamente no desenvolvimento de vários títulos publicados pela Amigo Comics. Tendo em conta que, como já descrito anteriormente, a produção de uma banda desenhada envolve diversos e demorosos passos e considerando a duração de estágio (6 meses), mostrou-se impossível participar em todas elas. Não obstante, existiu uma grande e ativa participação na empresa e nas diversas tarefas existentes. Durante esta participação a editora deparou-se com alguns desafios impostos por ações de colaboradores. Duas situações sobressaem, sendo a primeira o incumprimento de data de entrega de ficheiros por parte do desenhista, resultando no atraso de toda a produção de uma revista e por consequência o adiamento da sua publicação. O método de horário de projetos usado na editora é planeado, por norma, com seis meses de antecedência, deste modo assegurando que o cumprimento de datas, contudo é impossível prever o erro humano. É desconhecido ao mestrando se a editora tinha algum plano de contingência para casos como este, porém assume-se uma possibilidade está seria a produção de uma outra revista, por exemplo uma *one-shot* para assegurar que na data de

publicação algo fosse publicado com o selo da Amigo Comics. A segunda situação não apresenta um nível de gravidade como a anterior, esta resume-se a uma discordância entre colegas de equipa em relação ao colorista de uma série a ser lançada, (Rogues vol.6 Shadow Over Gerada), sendo a que o guionista, neste caso Juan, propôs os seus assistentes (o mestrando e o colega Nuno) para coloristas, enquanto que o desenhista defendia que devia ser um colorista à sua escolha, o qual ele conhecia e com quem já tinha trabalhado. No final foi decidido manter os três no projeto, sendo o mestrando e o colega creditados pela separação de cores (*flat*).

Os conhecimentos adquiridos com esta atividade foram obtidos da instrução de Juan e outros profissionais da área como Agustin Padilla, Sergio Mora, Nacho Tenorio entre outros, recorrendo também a manuais como “The DC Comics guide to coloring and lettering comics” ou “Comic Book Lettering: The Comicraft Way”. Sensivelmente todas as fases da BD foram trabalhadas pelo autor, porém a 4ª fase, sendo esta produção da arte, especificamente *Flatting* e *Coloring*, foi a mais aprofundada. Este elemento da produção de BD atraiu o interesse do autor dado que é um dos processos mais complexos, em que se pode salvar ou arruinar qualquer exemplar de BD, e é conjuntamente uma das áreas de trabalho mais procuradas pelas editoras.

A oportunidade de estagiar na área desejada contribuiu bastante para a motivação do autor. Todos os exercícios em que houve participação carregavam um grau de entusiasmo. Contudo a que mais se destacou durante o período de estágio foi a proposta de Juan Torres de participar na produção de BD como membro da equipa principal, ocupando a posição de colorista nos títulos “Hidden Blood” e “Tales of Rogues #5”.

Com os contactos estabelecidos, o autor teve também a oportunidade de trabalhar como freelancer em outros projetos, com outras equipas não inseridas em editoras. Estes encontram-se de momento à espera de resposta, por parte de editoras como IDW, Dark Horse Comics e Image Comics.

A posição do autor na editora mantém-se, porém, de momento, encontra-se em pausa por ordem de Juan, de modo a concluir o mestrado. Após a conclusão do mesmo, retomar-se-á o trabalho em Espanha.

Apesar de sediada em Espanha, a Amigo Comics não tem muito reconhecimento na Europa, contrariamente aos EUA, onde tem algum reconhecimento. Isto deve-se que a totalidade da produção original da editora é publicada nos Estados Unidos onde possui a marca da Amigo Comics, enquanto para o público europeu todo o material é reeditado pelas editoras de cada país e transportada por outra marca (exemplo “Rogues” =Amigo Comics EUA/ “Bribones”= Dibbuks Espanha). Foi falado com Juan sobre a possibilidade de começar a vender na Europa com a marca Amigo, ou criar uma subeditora que operaria em solo europeu, sem recorrer a outras editoras. A resposta foi positiva, contudo não seria algo fácil de fazer e demoraria algum tempo. Primeiramente terá de ser testado, começando por Espanha e seguidamente testando nos restantes países europeus, Portugal encontrando-se entre eles. Presentemente, o projeto editorial encontra-se em fase de teste em Espanha, com a recém-lançada editora KARRAS.

4. Capítulo IV - Desenvolvimento Experimental

Relação entre Banda Desenhada e Cinema

Contudo, pode dizer-se que, antes de ser projetado, o filme é apenas uma banda desenhada muito, muito, muito, muito lenta! – Scott McCloud [Understanding Comics (The Invisible Art)]

Apesar de a banda desenhada e o cinema englobarem outros campos de comunicação além da imagem, estes podem ser entendidos principalmente como meios de comunicação visual. Existem vários pontos na produção individual de cada uma das áreas onde encontramos elementos idênticos, como a presença de uma narrativa ou guiões. Evidencia-se a necessidade de uso de storyboards nos dois meios de comunicação, onde servem o mesmo propósito, ainda que sejam visualmente distintos. O storyboard cinematográfico é composto por ilustrações dos planos a ser reproduzidos e o que é entendido que estes contenham. Em banda desenhada, storyboards, ou *thumbnails*, não apresentam uma só vinheta, mas sim uma página. Do mesmo modo que um storyboard de cinema serve para planejar, organizar e por vezes corrigir previamente erros antes da fase de produção, um *thumbnail* permite a organização de uma página, a segurando legibilidade e também o possível posicionamento de vinhetas.



Figura 53- Exemplo de Storyboard do filme "Pulp Fiction".
Fonte: <https://chirvac15.wordpress.com/2016/02/02/cinematic-terms-and-techniques/>



Figura 54- Thumbnail da BD "Roman Ritual". Fonte: Amigo Comics

Salienta-se a forma em que ambos os meios apresentam informação ao público. De acordo com Dallacqua (2012) "Uma conexão (...) entre romances gráficos e filmes é o uso de imagens. Ambos os meios encaixam na descrição da arte sequencial, mostrando uma progressão de ação através das imagens.", isto é, tanto o cinema como a BD usam sequência como um mecanismo condutor da narrativa neles contida. Contudo a forma como estes aplicam a sequência é bastante distinta. Will Eisner (2008) defende "A função fundamental da banda desenhada (tira ou livro) para comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e imagens envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) pelo espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, estes

devem ser divididos em segmentos sequenciados.” (Comics and Sequential Art, pág. 39) assim entende-se que as sequências apresentadas em BD não são tão dispares das usadas em filme. Porém, no cinema estas são apresentadas de modo contínuo, não interrompendo a fluidez visual. Outrora no cinema também existiam interrupções, pois os filmes eram compostos por uma coleção de fotografias, estas capturadas em uma sequência deliberada, e observadas em rápida sucessão, criando a ilusão de movimento. As interrupções não eram perceptíveis, devido à velocidade com que cada foto era projetada. Em banda desenhada, por norma, são encontradas interrupções no decorrer de um momento. Estes cortes no seguimento da sequência são vistos nas vinhetas integrantes de qualquer exemplar de BD, onde cada vinheta representa uma fração de um evento, repartindo assim toda a sequência em pequenas frações.

Outra semelhança a apontar são as nítidas influências visuais entre os dois meios. Segundo Dittmer (2010), concordando com Doel e Clarke (2002) “ (...) a visualidade dominante hoje é cinematográfica, resultante da (...) expansiva cultura baseada em filmes que habitamos. A nossa propensão para descrever o mundo através da metáfora cinematográfica, como foco e enquadramento, pan e zoom, ilustra a dominância desta forma de visualidade(...)”, afirmando que “Como resultado dessa dependência da visualidade cinematográfica, outros *mídia*, como videojogos e banda desenhada, são agora consideradas mais realistas se aderirem a normas cinematográficas.”, ainda que defenda que existem fatores onde diferem, como a liberdade de enquadramento presente na BD. Não obstante Lacassin (1971) defende que “Muitos princípios - acima de tudo enquadramento - não são, obviamente, propriedade exclusiva do cinema ou da banda desenhada, mas caracterizam as artes figurativas em geral.”, adiciona também, recorrendo a exemplos como as ilustrações de Töpffer, que a banda desenhada já usava estes princípios de enquadramento antes do aparecimento do cinema.

Destaca-se também o uso da cor, não pelos avanços tecnológicos que permitiram às duas áreas a possibilidade de a usar, ou a similaridade nos processos iniciais de quando a cor foi adicionada, mas pelo modo em que a cor é usada. O uso de cor não é obrigatório em BD ou em cinema, contudo o uso da mesma assegura uma outra camada de informação. De acordo com McCloud a cor tem a capacidade de, entre outros, expressar um estado de espírito, que por sua vez pode mudar toda a leitura da ação onde se encontra, recorrendo a nuances na cor apresentada e o uso de tons mais claros ou mais escuros, algo que também se observa no cinema.



Figura 55- Imagem do filme "Blade Runner 2049". Fonte: Kosove, A. A. (Produtor), e Villeneuve, D. (Diretor). (2017). Alcon Entertainment. (Segundo 02:17:31).



Figura 56- Vinheta da banda desenhada " Paper Girls". Fonte: "Paper Girls" de Vaughan, B. K., e Chiang, C. Image Comics.

O efeito Kuleshov e a Banda Desenhada

Mesmo com formatos distintos, a leitura de banda desenhada e cinema é, de certa forma, semelhante, ainda que, a segunda aconteça de forma inconsciente. No cinema, ao se projetar um filme, os instantes "referentes" ao passado, presente e futuro não são perceptíveis. Cada *frame*, quando projetado, ocupa o mesmo espaço que o anterior e é, subsequentemente, substituído pelo próximo. Este processo repete-se no decorrer e entre as várias cenas. Inconscientemente, o público compreende esta movimentação temporal, mas tem apenas acesso ao momento presente, contrariamente ao que acontece em banda desenhada. Em BD todo o decorrer do evento é encontrado em justaposição, isto é, todo o desenrolar da ação é contada em simultâneo (o passado, presente e futuro), visto que cada vinheta (ao ser lida) representa o instante presente. Esta vinheta passará a ser passado quando a sua leitura terminar, cedendo a posição de presente à vinheta seguinte.

Deste modo, pode-se concluir que o efeito Kuleshov está presente em ambas as plataformas, ainda que de uma forma distinta. Como já abordado, este efeito aplica-se no cinema através da representação e substituição ritmada dos diferentes *frames*, enquanto que na BD, devido à influência das visualidades cinematográficas, o efeito Kuleshov funciona de uma forma contínua e permanente (as vinhetas que representam este efeito, devido ao seu formato físico e/ou digital, encontram-se permanentemente presentes na página). Esta diferença de atuação justifica-se pelas plataformas que utiliza, não tendo sido desenvolvido para o meio de BD, mas sim adaptado por ele.



Figura 57- Representação do efeito Kuleshov.

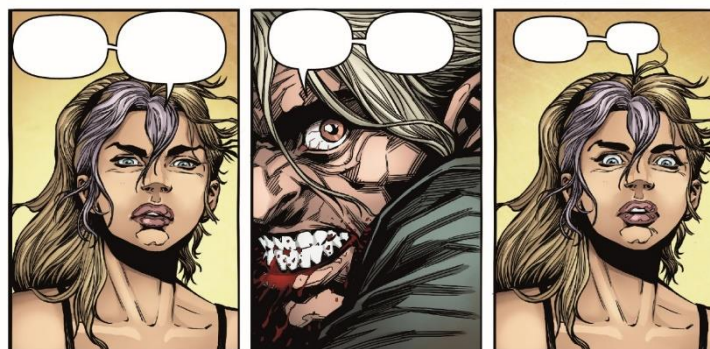


Figura 58- Pormenor da BD "Nancy in Hell". Fonte: Amigo Comics

Da mesma forma são também encontradas, em BD, influências visuais de adaptações do efeito Kuleshov, como a usada por Steven Spielberg. O cineasta não se limita apenas ao uso do ponto-de-vista e seguida reação do personagem, optando por usar o ponto-de-vista da audiência, assim imergindo a audiência na ação. Esta adaptação é muito sinonima das produções de Spielberg, encontrada nem vários filmes, e também em algumas bandas desenhadas. Destaca-se um momento do filme "E.T.:O Extraterrestre" (Kennedy e Spielberg, 1982) (figuras 59 a 62) e uma sequência da banda desenhada "The Walking Dead" (figuras 63 a 66) de Robert Kirkman, da editora Image Comics .

Nesta cena encontra-se Elliot a dormir na rua, de vigia com uma lanterna. Este depara-se com a presença do E.T. e fica em choque.



Figura 59- Elliot dorme na rua a agarrar uma lanterna.
(Segundo 00:19:44)



Figura 60- Elliot ouve um barulho e desperta-
(Segundo 00:19:47)



Figura 61- Elliot vira-se de encontro à fonte do ruído e vê
o E.T..(Segundo 00:20:09)



Figura 62- Reação de Elliot em relação ao E.T..
(Segundo 00:20:11)

A seguinte sequencia apresenta Rick a arrumar um saco de armas de fogo num carro, quando ouve um barulho e vê um “morto-vivo”.



Figura 63- Rick arruma as armas no carro e ouve um barulho.



Figura 64- Rick vira-se de encontro à fonte do ruído.

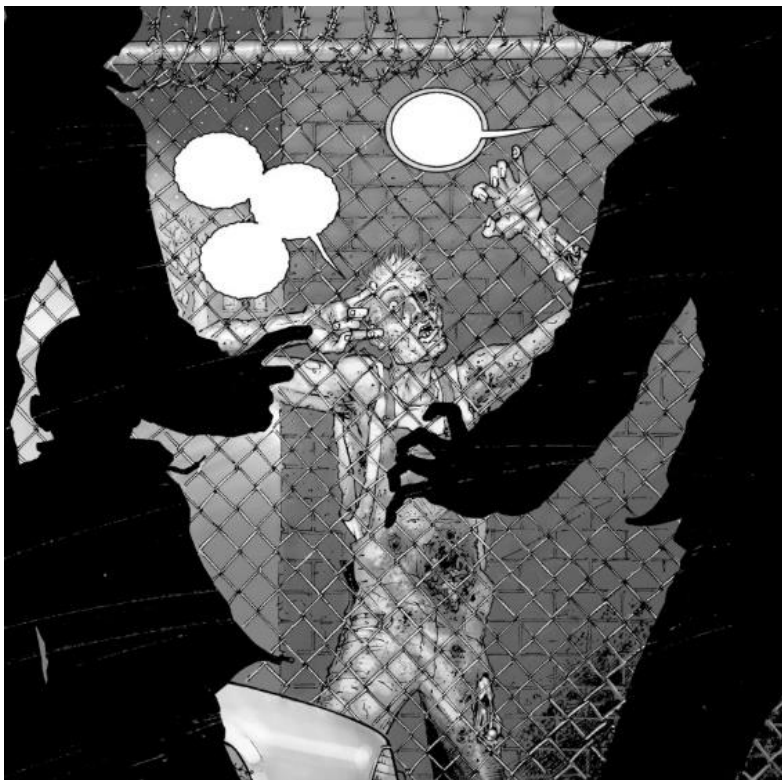


Figura 65- Rick, Morgan e Duane veem o “morto-vivo”.



Figura 66- Rick reage e pega na sua pistola.

Os exemplos apresentados são semelhantes, não só pelo enredo presente em cada um dos momentos, mas também pela composição gráfica e como esta envolve o público na ação. Ao incluir na ação um “terceiro”, o público pode experimentar os eventos representados simultaneamente com os personagens em vez de apenas compreender quais as suas emoções.

Entende-se que o efeito Kuleshov segue particularidades que a banda desenhada consegue alcançar, sendo estas a justaposição de imagens e o contexto onde estas se encontram. A experiência conduzida por Lev Kuleshov mostra um homem com uma expressão facial neutra a olhar para prato de sopa, uma mulher num caixão e uma criança a brincar. Este efeito não funciona só em casos onde o personagem exibe uma expressão facial neutra, podendo ser aplicado a várias expressões faciais gerando novos significados com as mesmas, como explica Hitchcock, apelidando o efeito de “cinematografia pura”.



Figura 67- Representação do efeito Kuleshov por Alfred Hitchcock. Fonte: <https://www.lightsfilmschool.com/blog/what-is-the-kuleshov-effect-agj>

Quando apresentadas, as ações concorrentes à reação, encontram-se na mesma linha de visão do personagem, assim compreendendo-se como o seu ponto-de-vista. Na área da BD não só é encontrada esta característica como também é possível “editar” uma sequência, substituindo uma imagem, que consequentemente poderá mudar todo o significado da sequência. Assim foram elaborados três exemplos, nos quais foi usada a figura 58 (Sequência da banda desenhada “Nancy in Hell”) de modo a ilustrar esta capacidade de “edição” de significado. A vinheta central foi substituída por imagens encontradas na mesma banda desenhada de onde foi retirada a imagem original a fim de que não fossem encontradas discrepâncias na leitura das sequências, mantendo-as claras e compreensíveis.

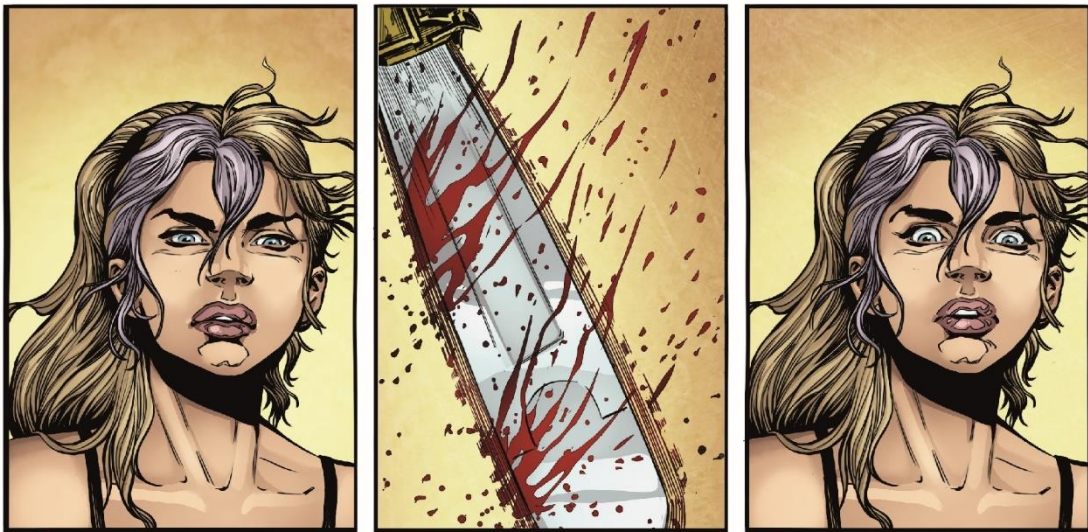


Figura 68- Exemplo 1.



Figura 69- Exemplo 2.

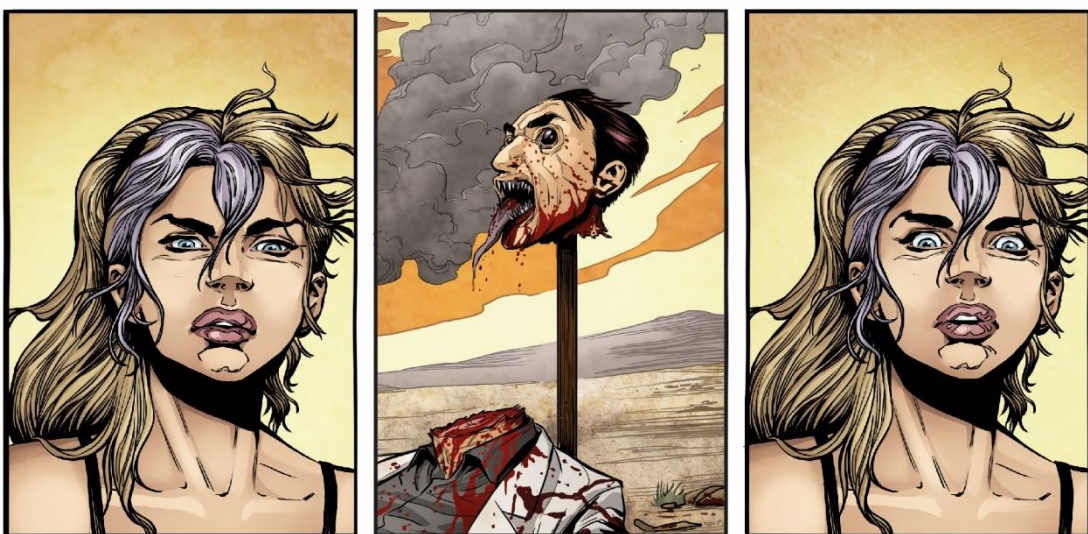


Figura 70- Exemplo 3.

Contudo em BD encontra-se, de uma forma mais predominante, sequências compostas por apenas uma reação e uma ação. Possivelmente devido à predominância de imagem em relação a texto e também à natureza sequencial da banda desenhada. Como anteriormente mencionado, a arte sequencial necessita apenas de pontos específicos de uma sequência de eventos de modo a ser compreendida. Este tipo de sequência é usado principalmente em momentos de suspense entre páginas, pontos de enredo e até edições. Pode ser observado em bandas desenhadas com “Roman Ritual” e “Rogues Shadow Over Gerada”, de El Torres. Nestas são apresentadas sequências de duas imagens (figuras 71 e 72, e figura 73). Em “Roman Ritual” “John” (protagonista) é surpreendido por ver o Papa possuído por um demónio.



Figura 71- Reação de John. Roman Ritual. Fonte: Amigo Comics.



Figura 72- Papa possuído por um demónio, a causa da reação de John. Roman Ritual. Fonte: Amigo Comics.

Em “Rogues Shadow Over Gerada”, “Bram” e “Weasel” (protagonistas) observam em espanto uma aparição de “Cthulhu”(personagem original do conto de 1926, “The call of Cthulhu” de H.P. Lovecraft).

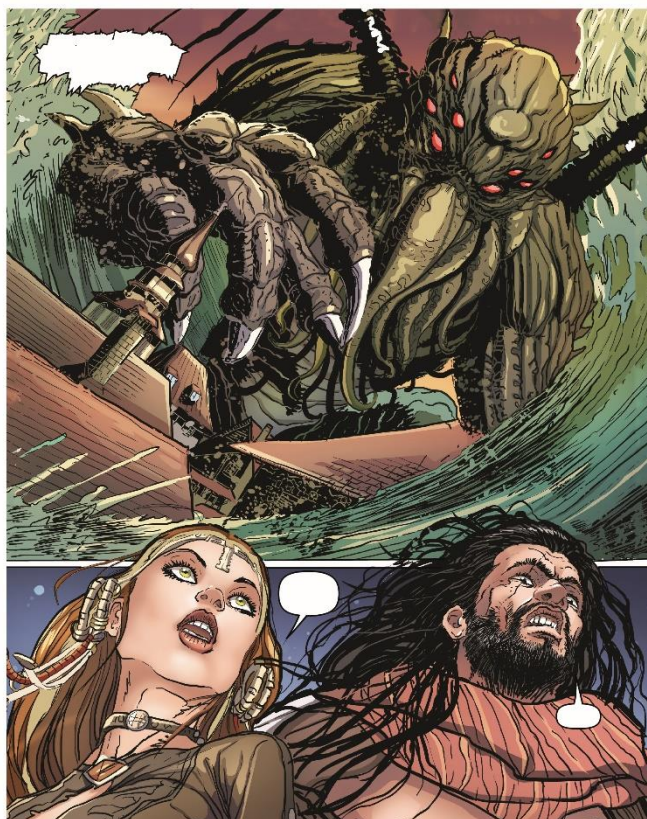


Figura 73- Reação de Bram e Weasle à aparição de Cthulhu. Rogues Shadow Over Gerada. Fonte: Amigo Comics

Com o uso da imagem como principal ferramenta de narrativa, a representação de expressões faciais em banda desenhada é crucial. McCoud (2006) defende que existem seis emoções “primárias” que “todos os humanos exibem independentemente de cultura, idioma ou idade”, sendo estas a raiva, o nojo, o medo, a alegria, a tristeza e a surpresa.



ANGER



DISGUST



FEAR



JOY



SADNESS



SURPRISE

Figura 74- Raiva e Nojo. Fonte: Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels pág. 83

Figura 75- Medo e Alegria. Fonte: Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels pág. 83

Figura 76- Tristeza e Surpresa. Fonte: Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels pág.83

McCloud expressa também que todas as restantes expressões faciais, tal como as cores, são o resultado da modificação da “intensidade” com que as emoções “primárias” são representadas e também da mistura entre essas mesmas emoções “primárias”.

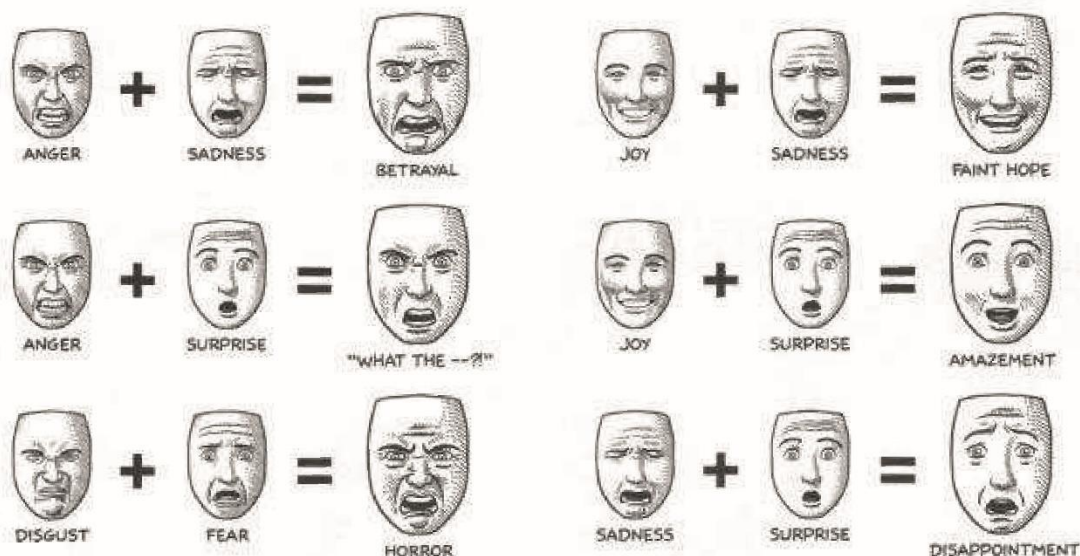


Figura 77- Proposta de Scott McCloud referente à mistura das emoções “primárias”, resultando em novas emoções. Fonte: Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels
pág 85

Contudo, Stamenković, Tasić e Forceville (2018) argumentam que a perceção destas mesmas emoções não coincidem com o significado proposto por McCloud. Estes autores realizaram uma série de experiências que consistiam na identificação destas expressões faciais. Após a realização das experiências, afirmam que apenas seis das propostas de McCloud foram identificadas (ou parcialmente identificadas) pelos participantes. Portanto conclui-se que, em BD, de modo a expressar emoção é necessário mais do que apenas o recurso a expressões faciais. Eisner (2008) afirma “(...)o desenhista deve ter em mente a disposição emocional não esta necessariamente confinada ao rosto(...)”, assim especificando que fatores como linguagem corporal, a idade da figura representada, o género, a personalidade e profissão contribuem também para uma correta representação de emoções. A cor pode também ser considerada um destes fatores. Como anteriormente mencionado a cor tem a capacidade de expressar um estado de espírito que pode mudar toda a leitura da ação onde se encontra.

Assim compreende-se que, de modo a funcionar corretamente, o efeito Kuleshov em banda desenhada está dependente de variados aspetos.

5. Capítulo V

Conclusão

A elaboração desta investigação não seria possível sem a participação na atividade de estágio. Esta permitiu ao autor não só estabelecer contactos na área da banda desenhada, como também acesso a informação, a qual não teria acesso de outro modo. No decorrer do estágio deu-se a realização de vários exercícios, que tanto possibilitaram a instrução do mestrando como viabilizaram algumas publicações da editora. A oportunidade de participar ativamente no dia-a-dia da editora trouxe ao mestrando novas noções em relação ao mundo do trabalho, na área de design gráfico e na área de banda desenhada. Deste modo, o autor pode aplicar alguns dos conhecimentos obtidos no decorrer do seu percurso académico, enquanto assimilava uma nova aprendizagem relacionada maioritariamente com a área de banda desenhada. A participação no estágio levou a novos desenvolvimentos, a nível pessoal, possibilitando o contacto com novas culturas e locais anteriormente desconhecidos; e a nível profissional, tendo esta atividade adquirido mais confiança nas suas capacidades e conhecimentos, e aberto novas possibilidades de trabalho.

Conclui-se que a atividade de estágio viabilizou ao autor, uma experiência de “organização” de trabalho. Resultante de um desenvolvimento pessoal e profissional proporcionado por mérito de Juan Torres, proprietário da editora Amigo Comics, em relação às necessidades requeridas pela empresa. Esse desenvolvimento, consequente de práticas diárias e de urgência, convergiu em metodologias e procedimentos referentes a processos de trabalho pessoal do autor. Salienta-se também que o espaço onde decorreu a atividade de estágio continha uma identidade própria, o ambiente de trabalho da editora era, e é, compatível com as exigências de produção e tipo de trabalho desenvolvido.

Conclui-se também que a banda desenhada é um meio de comunicação complexo, que carece mais de estudos académicos, a presente investigação explora uma parte dessa complexidade. Devido ao sua gramática visual e capacidade de representação (limitada apenas pelos seus autores) o estudo da mesma poderá ser benéfico a futuras gerações, pois com esta pode adquirir-se “ferramentas” para uma melhor compreensão da atual (e futura) comunicação visual. Possibilitando uma profunda aproximação e compreensão entre culturas recorrendo ao uso de imagens.

Foi realizada uma pesquisa tanto sobre banda desenhada como sobre cinematografia, especificamente a montagem soviética e um dos seus impulsionadores Lev Kuleshov. Tendo em conta que, quando “criado”, o efeito Kuleshov não foi pensado para a comunicação visual estática, muito menos para banda desenhada, é impossível de afirmar a sua inquestionável presença em BD. Entende-se que a visualização de uma face “real” não é igual à visualização de uma face ilustrada e que o possível sucesso de este efeito em BD poderá depender de o quão realistas são as ilustrações apresentadas. Contudo, decorrente da sequência de movimento de leitura, podem ser observadas leituras contrastantes que podem ser associadas ao modelo de composição sequencial de Kuleshov.

Relembrado que nas produções cinematográficas (e televisivas) de hoje, é usado este efeito, ainda que adaptado por outros cineastas e/ou auxiliado pelos avanços tecnológicos admitidos pela área do cinema, é possível que a presença de este se encontre adaptada às normas e características da banda desenhada. Recorrendo a alguns parâmetros também usados em cinema como os níveis de luminosidade ou o intenso uso de paletas cromáticas de modo representar “estados de espírito” é encontrado o potencial para a representação contextual necessária ao sucesso do efeito Kuleshov em BD. Adicionando a estes parâmetros representações emocionais ilustradas por expressões faciais e linguagem corporal entende-se plausível a presença deste efeito em banda desenhada. A noção de adaptação do efeito Kuleshov pode ser aplicado a outras áreas inerentes da comunicação, desde que estas sejam áreas principalmente visuais.

Porém, o uso exclusivo do efeito Kuleshov não satisfaz as atuais necessidades referentes à comunicação visual, isto é, devem ser explorados outros aspetos, possibilitando novas respostas, e também o surgimento de novas questões. Pegando no exemplo da cor, qual o verdadeiro potencial desta na comunicação visual, será possível comunicar informação recorrendo apenas paletas cromáticas? Qual o instante onde esta comunicação deixa de ser concreta e passa ser um conceito abstrato? Até que ponto é necessário recorrer a outras ferramentas? Que tipo plataforma é necessária para este possível método de comunicação?

Existem vários aspetos inerentes à comunicação visual que podem e devem ser alvo investigações mais aprofundadas. Explorando novos processos, experimentando e possivelmente desenvolvendo novas linguagens de comunicação.

Bibliografia

Livros

- Andrew, D. (1976). *The major film theories : an introduction*. Oxford University Press.
- Carrier, D. (2000). *The aesthetics of comics*. The Pennsylvania State University Press.
- Cheeseman-Meyer, J. (2007). *Vanishing point : perspective for comics from the ground up*. Impact.
- Chiarello, M., Klein, T., & DC Comics, I. (2004). *The DC Comics guide to coloring and lettering comics*. Watson-Guptill Publications.
- Cohn, N. (n.d.). *The visual language of comics : introduction to the structure and cognition of sequential images*.
- Cook, D. A. (1981). *A history of narrative film*. Norton.
- Coronado, D. (2003). *La Metafora del Espejo, Teoría e Historia del Cartel Publicitario*. Sevilla: ALFAR.
- Costello, M. J. (Matthew J. (2009). *Secret identity crisis : comic books and the unmasking of Cold War America*. Continuum.
- Duncan, R., Smith, M. J., & Levitz, P. (n.d.). *The power of comics : history, form and culture*.
- Eisner, W. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. (D. Ktchen, Ed.). Fifth Avenue, New York, NY: W. W. Norton Company.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. (D. Kitchen, Ed.). 500 Fifth Avenue, New York, NY: W. W. Norton Company.
- Eisner, W., & Poplaski, P. (2008). *Expressive anatomy for comics and narrative : principles and practices from the legendary cartoonist*. W.W. Norton.
- Ellis, J. C. (1995). *A history of film*. Allyn and Bacon.
- Ernst, M. (1976). *Une semaine de bonté : a surrealistic novel in collage*. Dover Publications.
- Fairrington, B. (2009). *Drawing Cartoons & Comics for Dummies*. Director.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Giannetti, L. D., & Eyman, S. (1986). *Flashback : a brief history of film*. Prentice-Hall.
- Graham, R. (Richard L. (2011). *Government issue : comics for the people, 1940s-2000s*. Abrams ComicArts.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and narration*. University Press of Mississippi.
- Heimann, J. (Ed.). (2003). *All-American Ads 50s*. Taschen.
- Janson, K. (2003). *The DC comics guide to inking comics*. Watson-Guptill Publications.
- Janson, K. (2002). *The DC comics guide to pencilling comics*. Watson-Guptill Publications.
- Kidd, C. (2003). *The cheese monkeys : a novel in two semesters*. Scribner.
- Kuleshov, L. V. (Lev V. (1974). *Kuleshov on film : writings*. (R. Levaco, Ed.). London, England: University of California Press.
- Kunzle, D. (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from C.1450 to 1825*. University of California Press.
- Kunzle, D. (2007). *Father of the comic strip : Rodolphe Töpffer*. University Press of Mississippi.
- Levitz, P., & Baker, J. (2010). *75 years of DC comics : the art of modern mythmaking*. Taschen.
- Marny, J. (1988). *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. (M. F. Margarido Correia, Ed.). Porto, Portugal: Livraria Civilização.
- Mascelli, J. V. (n.d.). *The five C's of cinematography : motion picture filming techniques*.
- Masereel, F., Mann, T., & City Lights Books. (1988). *Passionate journey : a novel in 165 woodcuts*. City Lights Books.
- Mast, G., & Kavin, B. F. (2006). *A short history of the movies*. Pearson/Longman.
- Mateu-Mestre, M. (n.d.). *Framed ink : drawing and composition for visual storytellers*.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. (K. Travers & J. Williams, Eds.). Broadway, New York, NY: William Morrow.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. (M. Martin, Ed.). Broadway, New York, NY: William Morrow.
- Miller, B. G. (Brian G., & Miller, K. (2008). *Hi-Fi color for comics : digital techniques for professional results*. Impact Books.
- O'Neil, D. (2001). *The DC Comics guide to writing comics*. Watson-Guptill.
- Pérez Gaudi, J. C. (2000). *El Cuerpo en Venta. Relación entre arte y Publicidad*. Madrid: Cátedra.
- Postema, B. (n.d.). *Narrative structure in comics : making sense of fragments*.
- Potts, C. (2013). *DC Comics Guide to Creating Comics : Inside the Art of Visual Storytelling*. Watson-Guptill.

- Pudovkin, V. I. (1975). *Film technique, and Film acting*. Richard West.
- Ramirez, J. A. (1997). *Medios de Masas e Historia del Arte*. Madrid: Cátedra.
- Starkings, R., & Roshell, J. (2003). *Lettering for the comic book : tips & tricks*. Active Images.
- Talon, D. (2002). *Panel Discussions: Design in Sequential Art Storytelling*. (K. Hankala & M. Kneece, Eds.). 1812 Park Drive, Raleigh, NC: TwoMorrrows Publishing.
- Ward, L. (n.d.). *Gods' man : a novel in woodcuts*.
- Williams, F. E., & Bolland, B. (2009). *The DC comics guide to digitally drawing comics*. Watson-Guption Publications.
- York, C., & York, R. (Eds.). (2012). *Comic Books and the Cold War, 1946 to 1962: Essays on Graphic Treatment of Communism, the Code and Social Concerns*. Jefferson, NC: McFarland & Company.

Artigos

- Affortunati, A., & Parente, M. (n.d.). *Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica - A encenação dos sonhos: imagens de Freud e de Benjamin*, 9–25. <https://doi.org/10.1590/S1516-14982014000100001>
- Alvarenga, A. L. de. (2011). *A Geografia Criativa do Cinema O Papel da Montagem na Construção dos Espaços Fílmicos*. Espaço Aberto, 1(2), 39–54.
- Barratt, D., Rédei, A. C., Innes-Ker, Å., & van de Weijer, J. (2016). Does the Kuleshov Effect Really Exist? Revisiting a Classic Film Experiment on Facial Expressions and Emotional Contexts. *Perception*, 45(8), 847–874. <https://doi.org/10.1177/0301006616638595>
- Blackbeard, B. (1974). "Mislabelled Books." *Funny World*, (16).
- Chen, M., & Chen, I. (2015). The Relationship Between Personalities and Faces of Manga Characters. *The Comics Grid*, 5(1), 1–7.
- Dallacqua, A. K. (2012). Exploring the Connection between Graphic Novel and Film. *English Journal*, 102(2), 64–70.
- Dittmer, J. (2010). Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 35(2), 222–236. <https://doi.org/10.1111/j.1475-5661.2009.00376.x>
- Doel, M. A., & Clarke, D. B. (2007). Afterimages. *Environment and Planning D: Society and Space*, 25(5), 890–910. <https://doi.org/10.1068/d436t>
- Doel, M. A., & Clarke, D. B. (2002). Lacan: the movie. In T. T. Cresswell & D. Dixon (Eds.), *Engaging Film: Geographies of Mobility and Identity* pp 69 ^ 93 (p. 348). Rowman & Littlefield Publishers.
- Labio, C. (2012). What's in a Name?: The Academic Study of Comics and the "Graphic Novel." *Cinema Journal*, 50(3), 123–126. <https://doi.org/10.1353/cj.2011.0033>
- Lacassin, F. (n.d.). The Comic Strip and Film Language. *Film Quarterly*, 26(1), 11–23.
- Meskin, A. (2007). Defining comics? *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(4), 369–379. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00270.x>
- Mobbs, D., Weiskopf, N., Lau, H. C., Featherstone, E., Dolan, R. J., & Frith, C. D. (2006). The Kuleshov Effect: the influence of contextual framing on emotional attributions. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 1(2), 95–106. <https://doi.org/10.1093/scan/nsl014>
- Neto, M. G. de S., & Cantinho, M. J. (2016). Do inconsciente ótico ao inconsciente histórico: imagem e fotografia na teoria da história de Walter Benjamin. *Revista Trama Interdisciplinar*, 6(3), 130–141.
- Prince, S., & Hensley, W. E. (1992). The Kuleshov Effect: Recreating the Classic Experiment. *Cinema Journal*, 31(2), 59. <https://doi.org/10.2307/1225144>
- Stamenković, D., Tasić, M., & Forceville, C. (2018). Facial expressions in comics: an empirical consideration of McCloud's proposal. *Visual Communication*, 17(4), 407–432. <https://doi.org/10.1177/1470357218784075>
- Wallbott, H. G. (1988). In and out of context: Influences of facial expression and context information on emotion attributions. *British Journal of Social Psychology*, 27(4), 357–369. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8309.1988.tb00837.x>
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research.
- Findeli, A., & Russell, K. (2010). Searching for Design~Research Questions: Some Conceptual Clarifications. In R. Chow, W. Jonas, & G. Joost (Eds.), «FOCUSED» — Current Design Research Projects and Methods Swiss Design Network Symposium 2008 (pp. 278–293). Berlin.

Documentários

Zelevansky, P. (Writer), & Whately, F. (Director). (2005). Once Upon a Time [Television series episode]. In Thomas, K. (Executive Producer), *How Art Made the World*. London, UK: British Broadcasting Corporation.

Zelevansky, P. (Writer), & Dashwood, R., Hedgecoe, M. (Directors). (2005). The Day Pictures Were Born [Television series episode]. In Thomas, K. (Executive Producer), *How Art Made the World*. London, UK: British Broadcasting Corporation.

Markle, F. (Director). (1964). A Talk with Hitchcock [Television series episode]. In Benson, T. (Executive Producer), *Telescope*. Ottawa, Canada: Canadian Broadcasting Corporation.

Imagens

DenBleyker, R. (2019). 2019.08.23. Retrieved from <http://explosm.net/comics/5331/>

Caverna de Chauvet. Retrieved from <https://www.smithsonianmag.com/history/journey-oldest-cave-paintings-world-180957685/>

Coluna de Trajano. Retrieved from <https://www.nationalgeographic.com/trajan-column/>

Töpffer, R. (1833) Retrieved from <https://www.missedinhistory.com/podcasts/rodolphe-topffer.htm>

Outcault, R. (1898) Retrieved from <https://sp15groupghistory.wordpress.com/category/about-the-era/>

New fun (1935). Retrieved from <https://comicvine.gamespot.com/new-fun-1-the-big-comic-magazine/4000-110666/>

Action Comics (1938). Retrieved from https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics

Comic code Authority (1954). Retrieved from

<https://www.backfromthedepts.co.uk/thetheatreoferror/2011/blah/the-comics-code-1954/>

Wertham, F. (1954). Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Seduction_of_the_Innocent

Efeito Kuleshov. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/kuleshov-effect-examples/>

Storyboard Pulp Fiction. Retrieved from <https://chirwac15.wordpress.com/2016/02/02/cinematic-terms-and-techniques/>

Kosove, A. A. (Producer), & Villeneuve, D. (Writer/Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Motion picture]. Alcon Entertainment.

Kennedy, K. (Producer), & Spielberg, S. (Writer/Director). (1982). *E.T. the Extra-Terrestrial* [Motion picture]. Universal Pictures.

Torres, E., Hermo, A. C., & Thöne, A. (2018). *Nancy in Hell* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., Lopez, V. R., & Armengol, J. (2018). *Rogues! Shadow Over Gerada* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Abadía, D., Durá, P., Montana, E., Rodriues, N., & Rodrigues, R. (2018). *Tales of Rogues #5* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Vaughan, B. K., & Chiang, C. (2016). *Paper girls*. Planeta Cómic.

Massacre, Rodrigues, N., & Rodrigues, R. (2018). *Hidden Blood* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., MB, J., & Lopez, V. R. (2018). *Ghost Wolf - Volume 2* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., & Borrallo, R. (2017). *The Apocalypse Girl #1* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Douglas, C., Manoel, W. & Stahlschmidt, A. (2018). *Titan #1* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., Molina, S. & Martínez, J. (2015). *Roman Ritual* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Kirkman, R., & Moore, T. (2003). *The Walking Dead*, Issue #1. Image Comics.

Efeito Kuleshov explicado por Hitchcock. Retrived from <https://www.lightsfilmschool.com/blog/what-is-the-kuleshov-effect-agi>

Glossário

Balões de Fala - Indicador de diálogo, contendo as falas dos personagens.

Coloring- Processo de colorir as pranchas (analógica ou digitalmente).

Comic – Termo inglês, diminutivo plural usado para nomear objetos que empregam banda como livros, tiras, revistas entre outros. Também usado ou para o meio de comunicação Banda-Desenhada.

Comic Book– Livro/revista/magazine de banda-desenhada.

Comic strip –Tira de banda-desenhada.

Flutter- Pessoa que realiza os Flats/Flatting

Flatting- Processo de separação de todos os elementos desenhados por cores

Goteira (gutter) - Espaço vazio entre vinhetas, tiras e bandas com o propósito de separar cenas.

Inking - Processo de adicionar tinta negra ao desenho, para realçar os elementos da imagem (personagens, planos, perspectivas, texturas, volumes, luz & sombra, ect).

Onomatopeias- São imagens sonoras não-verbais, que representam sons.

Penciling - Processo de desenhar as cenas definidas pelo guião.

Thumbnail- Esboço rápido do possível posicionamento de vinhetas, e o que estas contêm.

Tira– Conjunto Quadrados ou retângulos que contêm as ilustrações.

Vinheta (panel/frame/box) – Quadrado ou retângulo que contêm a ilustração.